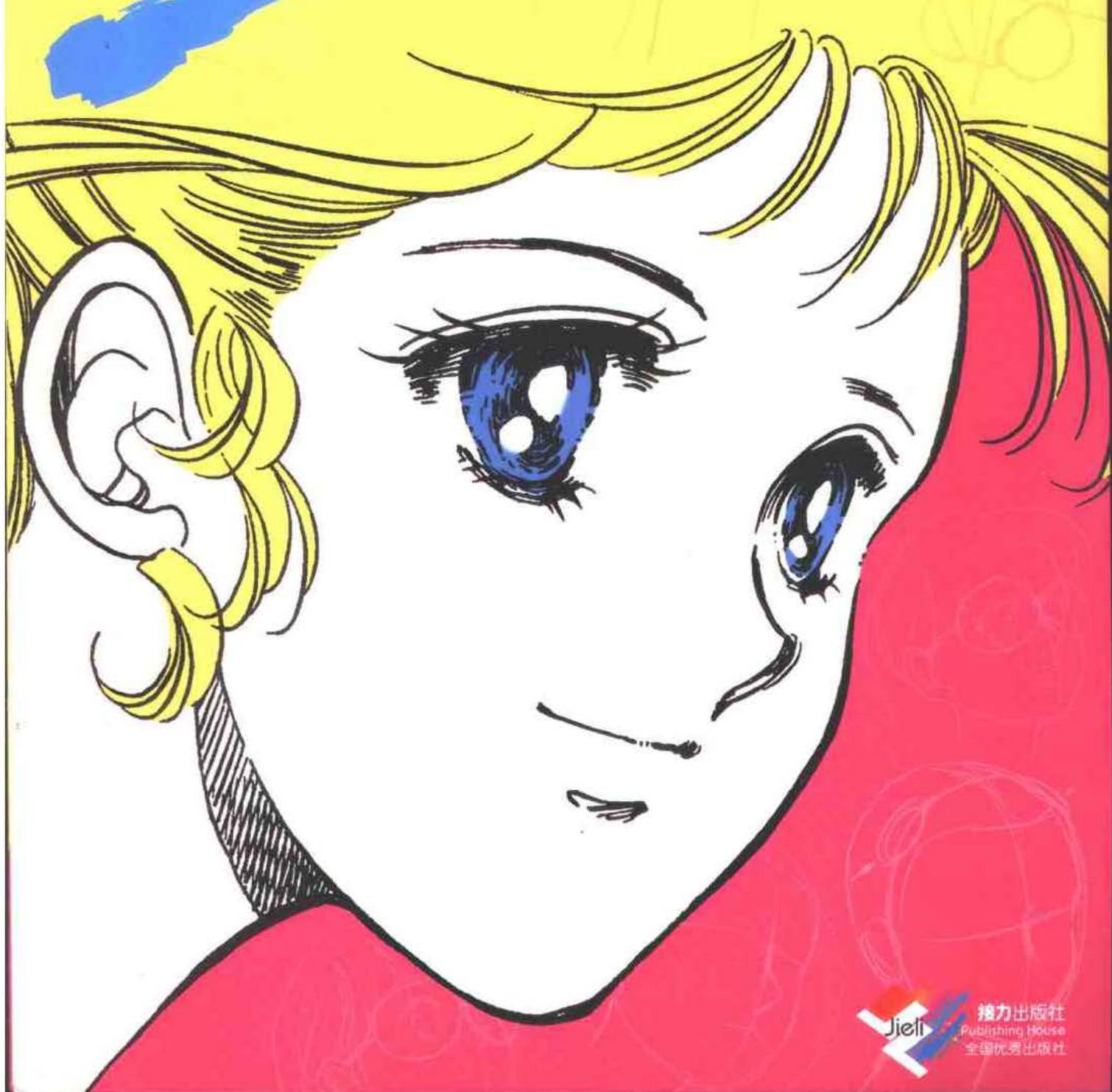


e书联盟www.book118.com整理

漫画绘画精研系列

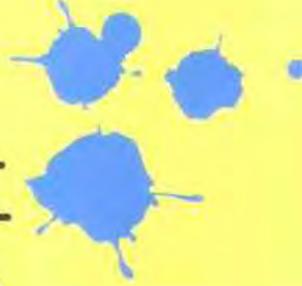
美少女的画法

林晃 著



Jiali 捷力出版社
接力 Publishing House
全国优秀出版社

美少女的画法



内容简介：

本书介绍了漫画中的重要题材美少女的造型设计和漫画画法，包括少女五官及身体的画法、表情及姿态画法、服装及饰物件画法、各种美少女角色在不同情景的表现方法。本书内容齐全，技巧精湛讲解深入细致，还辅以大量的插图，让人容易上手。



作者简介：

林晃 1961年生于东京。1986年毕业于东京都立大学人文科学系哲学专业。曾任古川肇的助手，后师事井上纪良；1987年获“Business Jump”鼓励奖、佳作奖。1992年，为集英社基础进修俱乐部出版处女作实录品《亚细亚联合物语》，1997年成立漫画设计制作事务所。近期著作有《女子的画法》、《男子的画法》、《伴侣的画法》、《各地美少女的画法》、《美少女的画法》等，新作将陆续发表。



ISBN 7-80631-910-7



9 787806 319109 >

ISBN 7-80631-910-7 / J·75

定价：24.00元

漫画绘画精研系列

美少女的画法

林晃 著

华基斯 译

接力出版社

桂图登字：20-2000-048

Original Title: HOW TO DRAW MANGA: THE BISHOJO STYLE

Copyright © 1999 by Go Office / Hikaru Hayashi

First Japanese Edition Published in 1999 in Japan by Graphic-sha Publishing Co., Ltd., Tokyo, Japan

This simplified Chinese characters edition is published in 2001 by Jieli Publishing House.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means — graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems — without written permission of the publisher.

图书在版编目(CIP)数据

美少女的画法／(日)林晃著；华基斯译. —南宁：
接力出版社，2001.10 (2003.4 重印)
(漫画绘画精研系列)
ISBN 7-80631-910-7

I. 美… II. ①林… ②华… III. 人物画：漫画—技法(美术) IV. J218.2

中国版本图书馆CIP 数据核字 (2001) 第032783号

漫画绘画精研系列

美少女的画法

MEI SHAONU DE HUA FA

责任编辑

周梅洁

特邀编辑

冯舒扬

中文版制作

香港万里机构制作部

出版人

李元君

出版、发行

接力出版社

地址：中国广西南宁市园湖南路9号 530022

电话 (0771) 5863291 传真 (0771) 5850435

印 刷

美雅印刷制本有限公司

册 本

787毫米×1092毫米 1/16 8印张

出版日期

2001年10月第1版

2003年4月第3次印刷

印 数

15 001-21 000册

定 价：24.00元

版 权 所 有 不 准 翻 印

出版说明

漫画，是一种富有想像力和概括力的画种，也可以说是另一种相当流通的“世界语”。我们可以说，漫画在表达和传意上担当了一个重要的角色，甚至于我们的日常生活里，漫画也无处不在；有人更以绘画漫画为业。

乍看起来，漫画的绘画，带有很大的随意性，谁都能够绘画，其实，要画得达意，画得传神，还是大有成法在的。“漫画绘画精研系列”的出版，最大的宗旨，便是让读者很好地掌握绘画漫画的上佳法门，多拥有一个广受欢迎的传意工具。要达到这样的一个目的，我们最需要做到的事，便是从高处着眼。这就是说，我们要以世界的视野，请来漫画领域的名师，用图解的方法，给读者展示有关的诀窍，让读者每读这套丛书里的一本书，都会得到较大的收获。

从欣赏的角度看，本丛书也是大有其阅读的价值的。欣赏和学习本来并不相悖，我们甚至应该说，只有多观赏精品，提高了自己的眼界，有了这样的一个基础，起点高了，再自我严加要求，才会有所成。

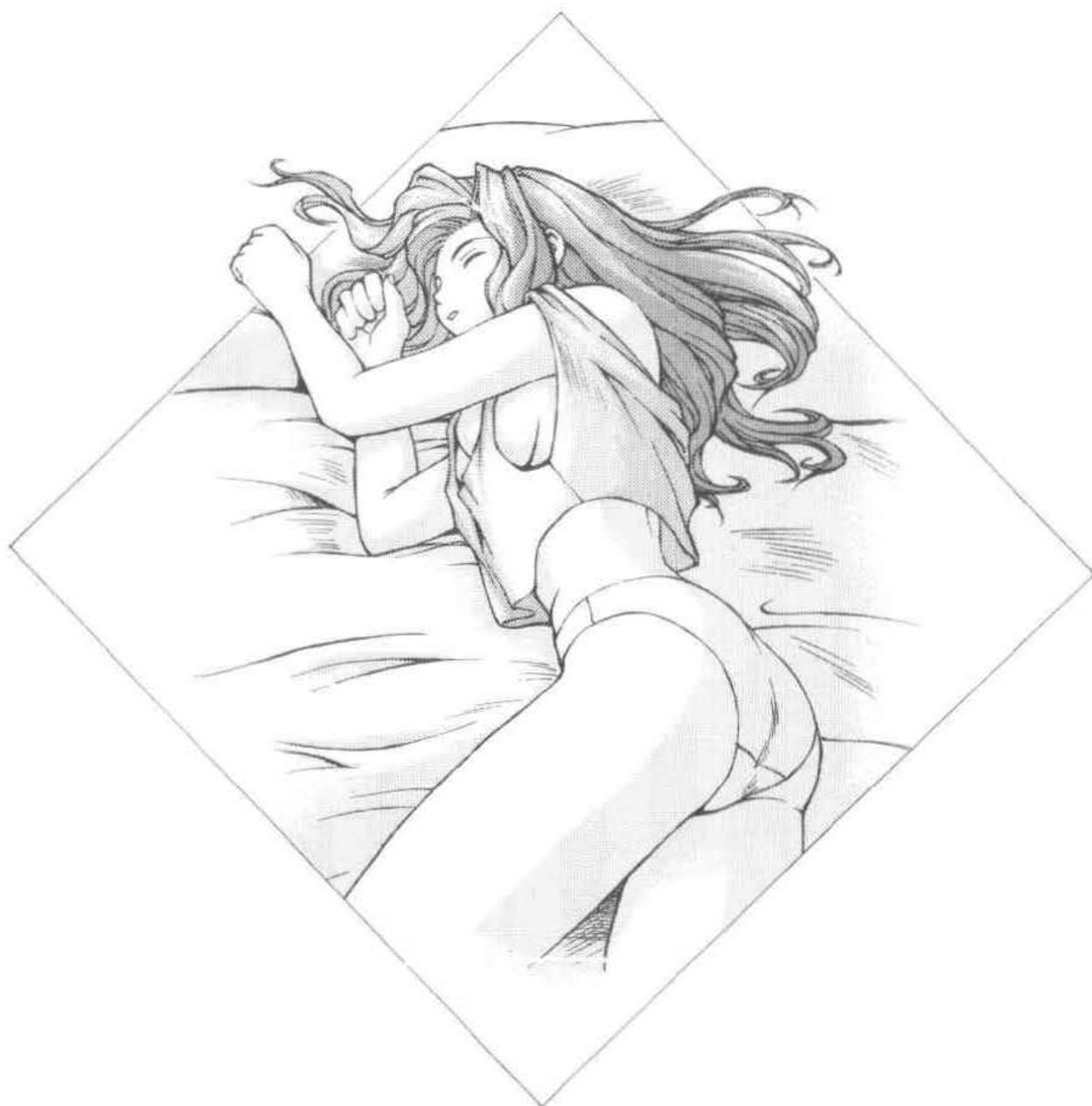
本丛书可以说是学习漫画的范本。学习漫画，涉及的东西很多，但其中的一点，就是离不开临摹。从一笔一画始，掌握了基本功，自由度也便大了些，离畅所欲“言”和创立个人风格的阶段亦近了些，信心自然也会增强不少。这同样是本丛书出版的最大意义。

目 录

出版说明	1	睡衣与睡袍 宽大的T恤	
第1章 画美少女的方法	3	使用床单的表现效果	66
掌握你想画的美少女的特征	4	卷着床单 床单的睡姿	
画脸	6	日晒	70
下巴的画法	8		
脸的方向和轮廓			
眼睛	12	第4章 人间的少女	71
眼睛种类、睫毛和眉毛 眼睛的画法		戴眼镜的女孩	72
眼珠的处理方法 闭上眼睛		梳辫子的少女	74
眼睛与美少女	18	头箍·头带·蝴蝶结	76
普通眼睛的女孩 睁眼的女孩 吊眼的女孩		头饰 久背 链锁结的画法	
随着角度而变化的眼形	21	戴帽子	78
耳·鼻·口	22	鸭舌帽 通善的帽子 丰臣帽	
头与头发	24	校服	80
头发的厚度 发际与额头 束发		女佣	82
画可爱的鬼脸	28	兔女郎	84
第2章 女孩子的身体	29	护士	86
脸和身体的平衡	30	女巫	87
纤细的腰部 画单薄的胴体 肩宽与形态		淑女型的美丽鬟发	88
身段的线条	34		
正面的身体线条 背部的线条		第5章 奇异世界的少女	89
侧面线条(腋下和侧腹)		猫女郎	90
身段的柔软(表现其可爱感觉)	38	野兽少女	92
胸部	40	耳朵 尾巴	
连续动作和女孩	42	有翅膀的少女	96
俯瞰和仰望的角度	44	鸟翅膀的结构 翅膀的表面 收起翅膀	
第3章 不同的情境和表现技巧	45	美人鱼	100
换衣服	46	精灵	102
脱外衣 脱衬衣和裙子		尖耳朵 父耳朵的形状 精灵的翅膀	
穿T恤 穿牛仔裤		兜帽和斗篷	104
浴衣	50	动力装甲	106
浴衣独有的表现手法(敞开)		机械人 再造人	108
脱衣(入浴时)	54	小豆丁角色	110
入浴场面·漫浴和淋浴	56	各种小豆丁角色	112
浸在浴缸里 使用泡沫和水蒸气的表现			
淋浴 经身体流下来的水			
卷毛巾	60	第6章 向漫画家学习表现方法	113
叠在头上 裹着身体		美少女／EIMU MIZUKI	114
穿上内衣	62	冰仙子／谷口智子	116
简约的内衣 高档的内衣		对比／河方薰	118
睡觉时	64	两个女服务员／草野红壹	120
		精灵的一刻／樱真子	122
		女学生／GANMMA SUZUKI	126

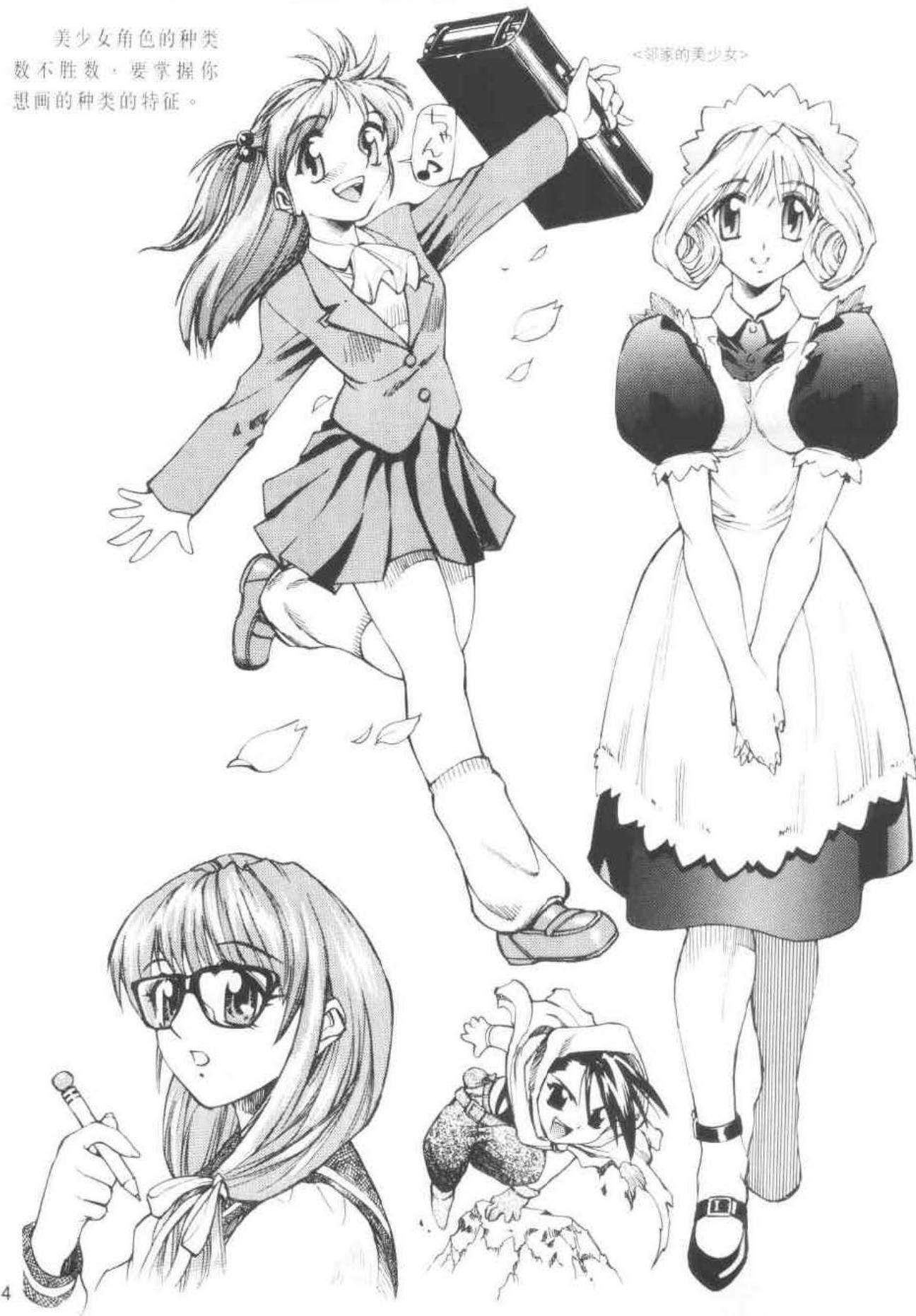
第1章

画美少女的方法



掌握你想画的美少女的特征

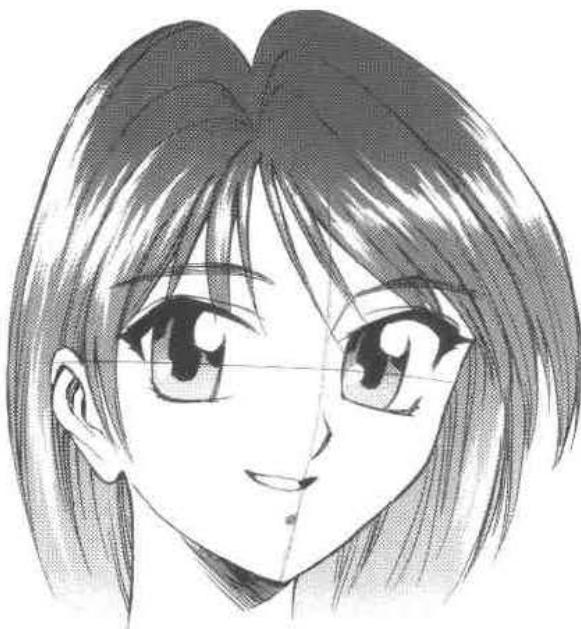
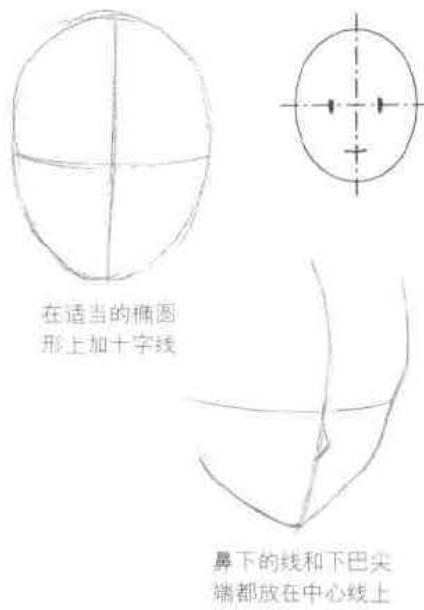
美少女角色的种类
数不胜数，要掌握你
想画的种类的特征。





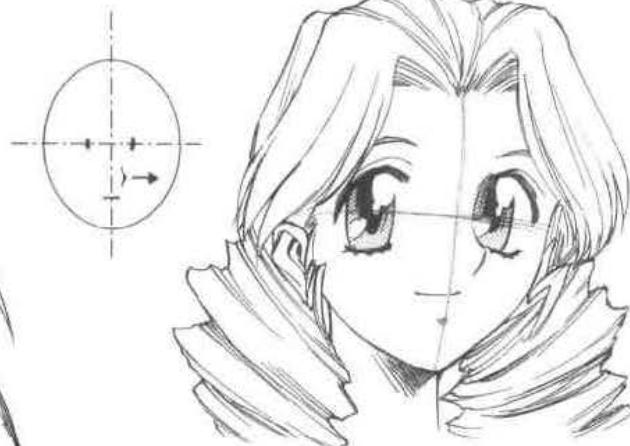
画脸

直、横的中心线，形成脸部的十字线。画脸时用来做眼、鼻等位置的定位。

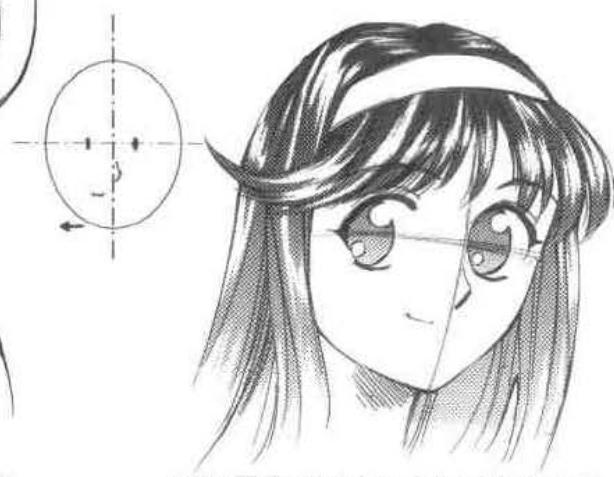


一般是沿着中心线而画

<直线>

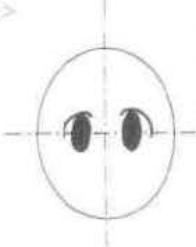


把鼻子画得偏离中心线，营造出柔和的感觉



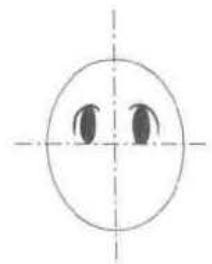
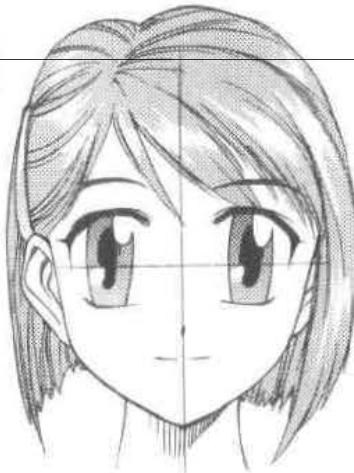
把嘴巴画得偏离中心线，营造出微妙的表情

<横线>



横的中心线是用来决定眼睛和耳朵的位置的

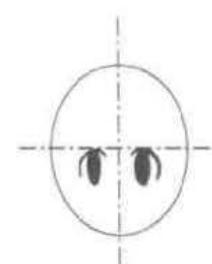
在中心线上画大眼睛



在中心线之上画大眼睛



有少许成熟感



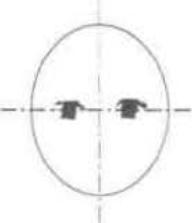
在中心线之下画大眼睛



显得孩子气



成熟脸和孩子脸的不同之处



在中心线上画
通大小的眼睛



画成熟的脸：
头发的量要少一点，眼
与鼻之间的距离要远些



画孩子气的脸：
头发的量要多一点，减
少眼与鼻之间的距离

也有人认为
成熟脸不算
美少女的，
故此要小心

下巴的画法

斜向的脸，下巴的线像一个钩。



步骤



1.画下巴



2.画头部



3.画眼睛和鼻子



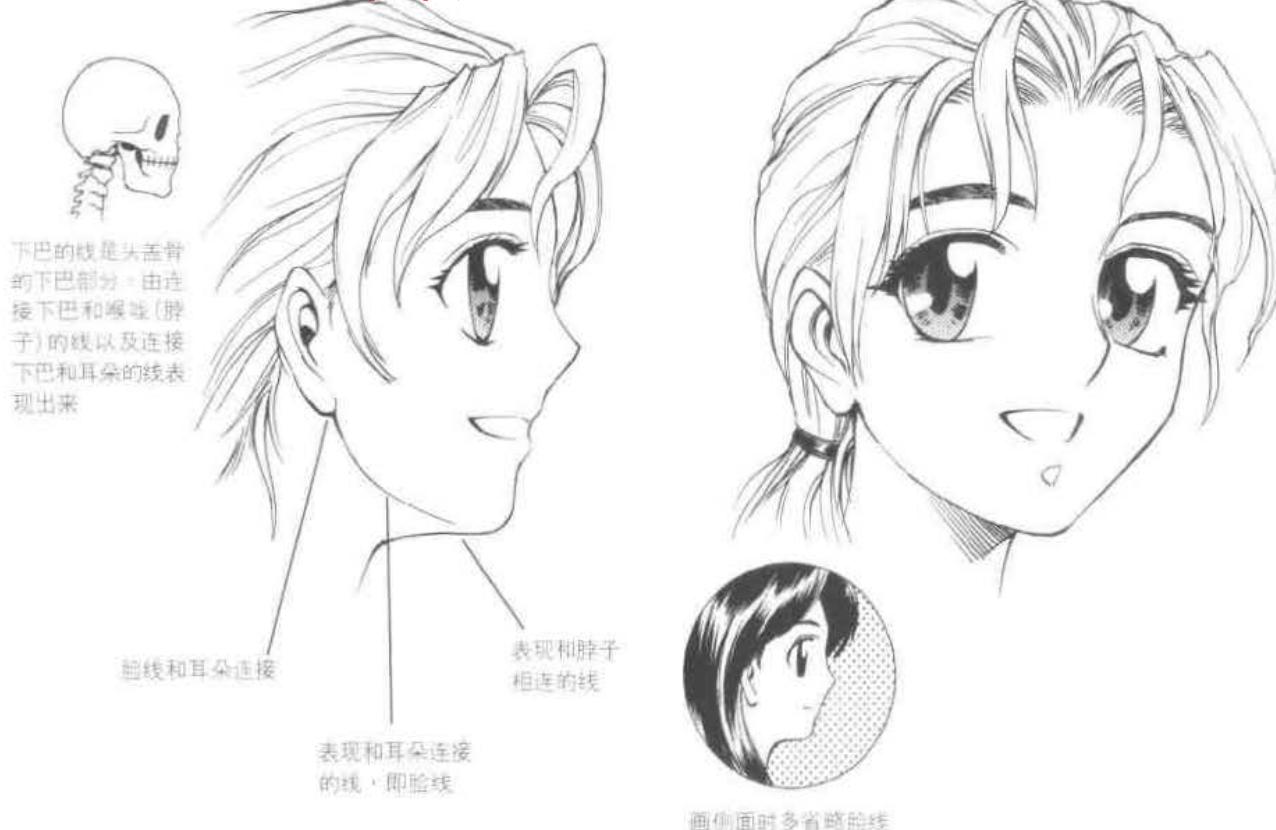
脖子要画在下巴的后面



如果脖子过了下巴，
就会显得脖子太粗



由耳朵至下巴的线，称为脸线(face-line)。头发有修正脸线的作用



下巴线条的不同表现方式



脸线和下巴线都画

只画下巴线

只画脸线

头部的轮廓分为两种：在额头部分关闭，或者额头部分打开

额头的线条



沿着头盖骨的线条关闭起来，是理论派的画法

沿着头部的轮廓画上头发



在额头一带向外伸展，是感性派的画法

如果头发是向后梳，就要留心发际的画法

脸的方向和轮廓

脸的轮廓随角度而改变。眼睛和鼻子的形状也同时变化，但不要太拘泥于规则，可以自由发挥。

<现实派>



现实派画法的大眼睛女孩

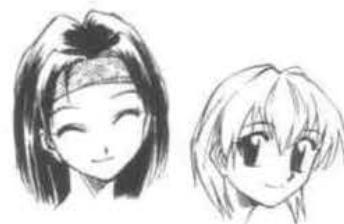


现实派也有
不画鼻孔的

<漫画设计派>



眼睛很大，没有考虑头盖骨的位置



即使脸的角度改变了，鼻的形
状也只是大约两种类型便足够

<感性派>

正面的轮廓
和鼻子都是
向两旁伸展



除轮廓以外眼睛和鼻子都是正面的类型

25°



把脸颊的突出部分表现得最清楚的角度

45°

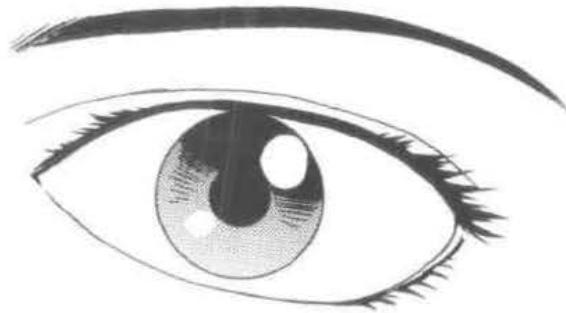


一只眼睛被挡在鼻子后的角度

90°



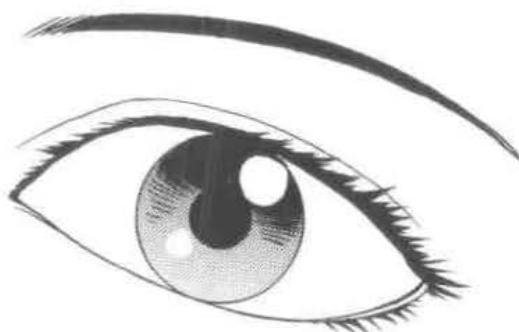
眼睛由眼球和眼的轮廓(上下眼皮)组成。轮廓种类和眼睛画法的组合，产生无数的形态。



一般的眼睛



眼珠本身是
人人一样的

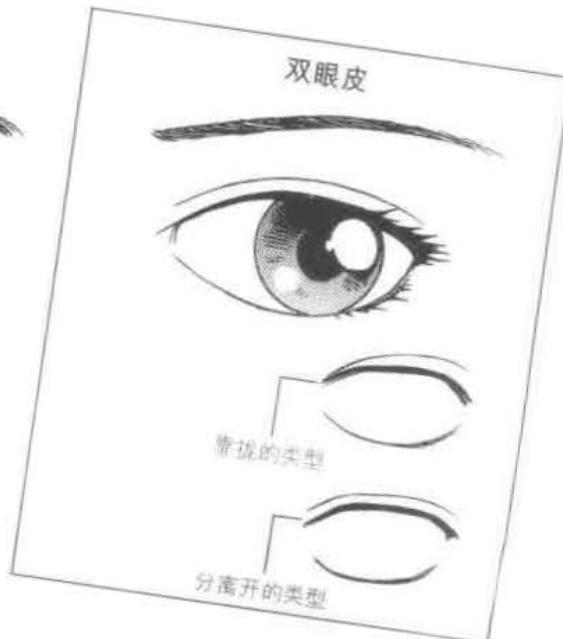
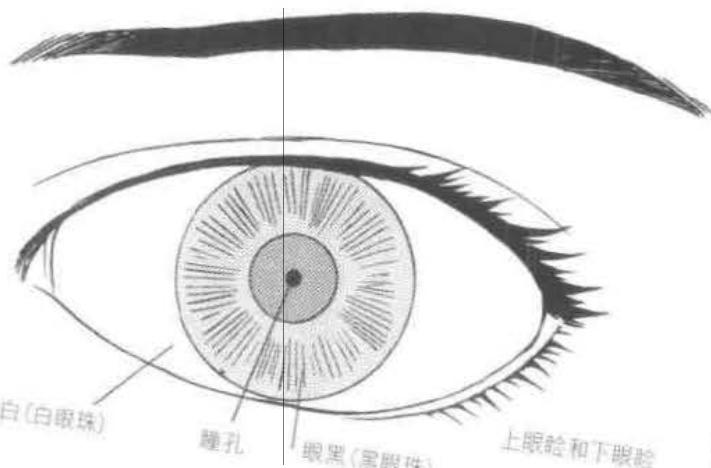


眼角下垂的眼睛



眼角上扬的眼睛

<眼睛的构造>



眼睛种类、睫毛和眉毛



简单型

<单眼皮>



<双眼皮>



华丽型



如果睫毛和眼的轮廓画得
浓，眉毛可以画粗一点

眼睛轮廓的省略

眼睛的轮廓很多时候被省略。
但画草图的时候应该留一个形状。否则，在加网点纸时就会有点麻烦。

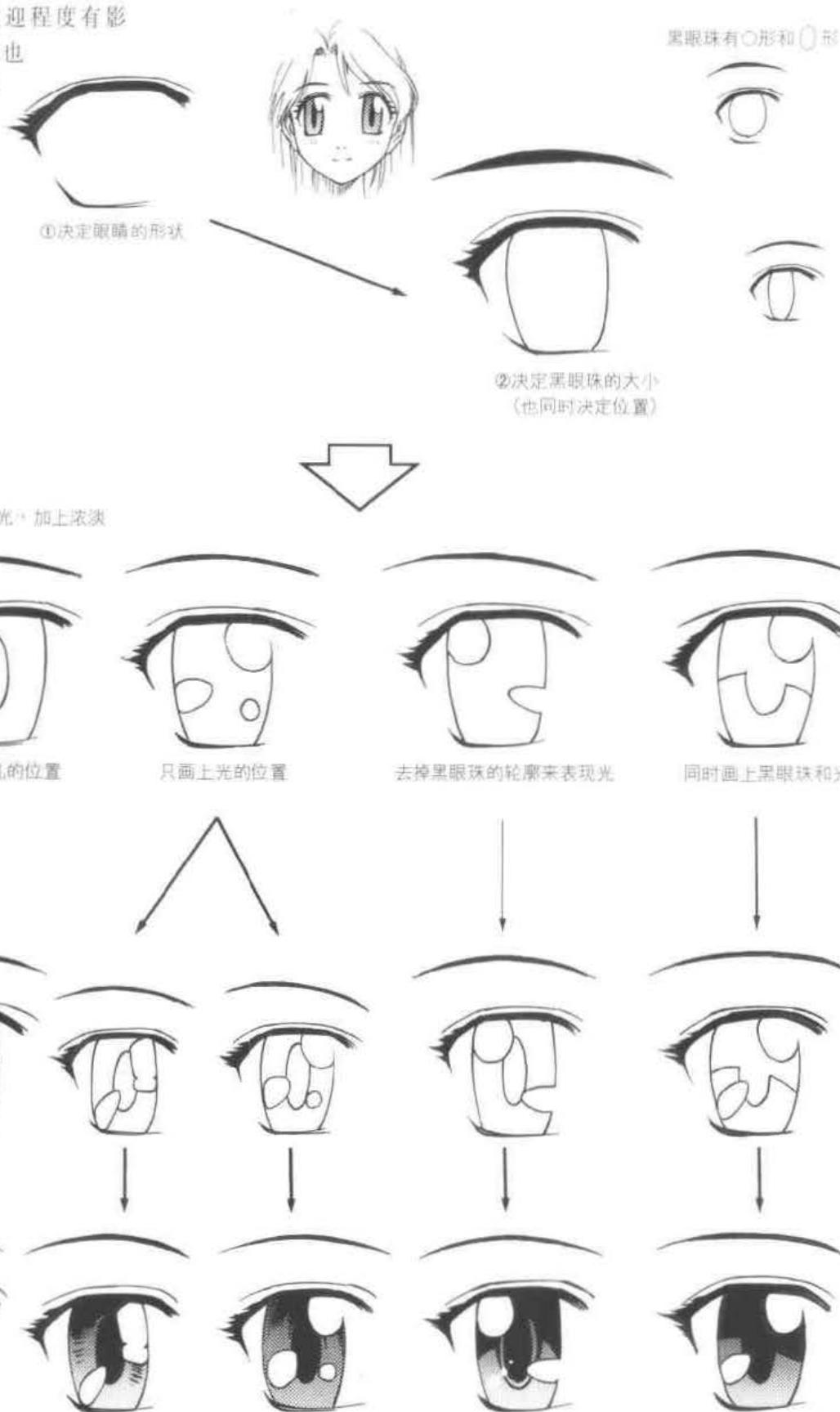


下眼脸的省略

加网点纸的例子

眼睛的画法

眼睛有没有魅力，据说会对漫画的受欢迎程度有影响。职业漫画家也经常在研究怎样画出可爱、有魅力的眼睛。



眼珠的处理方法

<黑眼珠的大小>



向着正前方·黑眼珠大，是受欢迎角色的基本眼睛



→ 三白眼 (黑眼珠占30%以下)

黑眼珠下有留白，给人严肃·冷酷的感觉

<黑眼珠与心理描写>



只画轮廓线 (只有大框)

只画轮廓线

斜线



把眼白涂黑时·黑眼珠要小

把眼白涂黑——奇异世界的少女



全白



一般



全黑



渐变线网



加网点纸



黑·灰交织·加光晕
造立体感·有诡异
的感觉·同时有生命感



用线网·使轮廓模糊

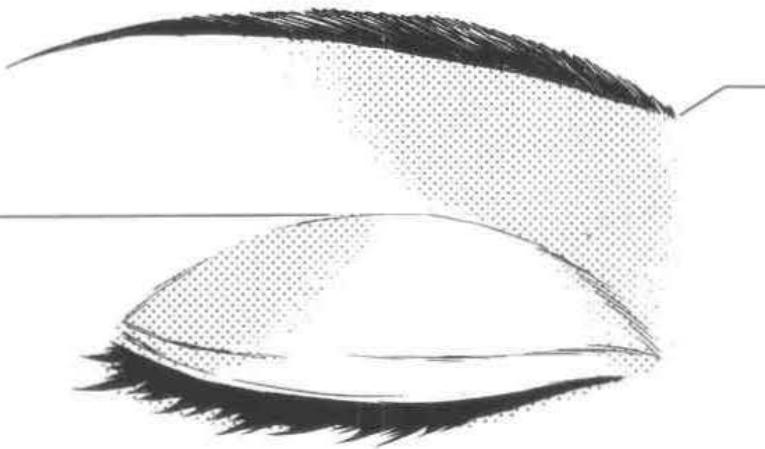
闭上眼睛

轻轻地闭上眼睛所形成的皱纹和用力地闭上眼睛不同。闭着的眼睛，线条比原本的眼睛位置要低一点。

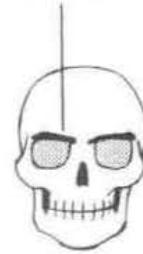


合上眼睛时，上下眼睑
差不多是一起移动的

眉毛也向下移动



眉毛大概是沿着头骨这
部分的弯曲位置生长的



这条在现实中没有的线，是上
眼睑的位置，表现眼球的突起



微微闭上眼睛，现
出充满魅力的眼线



笑着闭上眼睛，眼角会上
扬。但整体来说是新月形



哭着或者用力闭上的眼睛



微微睁开的眼睛，形成向上的曲线

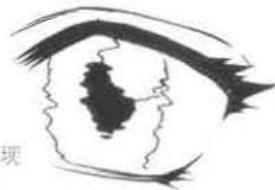
<闭上的眼睛>



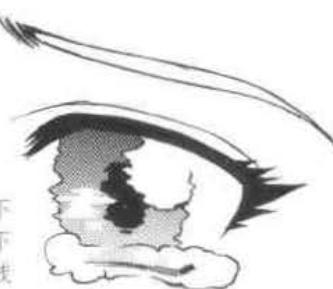
流泪



用颤颤的线表现
出泪盈的瞳孔



在溢出的泪下
隐约看到的下
眼线。用虚线
来表现



流出的泪描成
曲线，以表现
泪的立体感



<眼泪·泪眼的画法>



眼睛与美少女

普通眼睛的女孩

普通的眼睛
真实的形状
是杏形。这是
眼睛的基本
形状。眼尾上扬的
就是吊眼，眼
尾下垂的就是
耷眼。



直长型(圆形)

横长型(细长型)



上下眼睑都用曲线

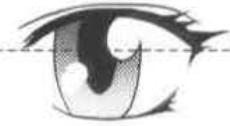


如果眼睑用直线表现，强调下眼睑，即使
是普通的眼睛，也给人严肃的感觉

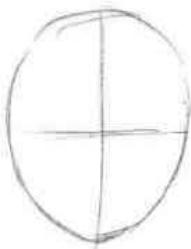


画普通眼睛的秘诀是眼
尾要和眼头同一水平。
拉一条标准线来照着画

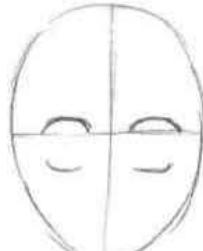
标准线



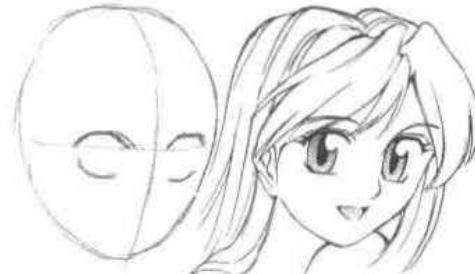
曲线的两端都在标准线上



在正面的脸上
画十字线



配合着标准线，按自
己的喜好画上曲线



斜向的脸步骤亦是一样

耷眼的女孩



下眼线尾端也下垂

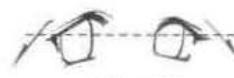
下眼线尾端上扬

下眼线是水平的

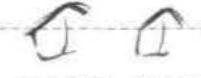
耷眼的奇妙



配合着一只下垂的眼睛。
另一只眼睛亦画成下垂



符合逻辑



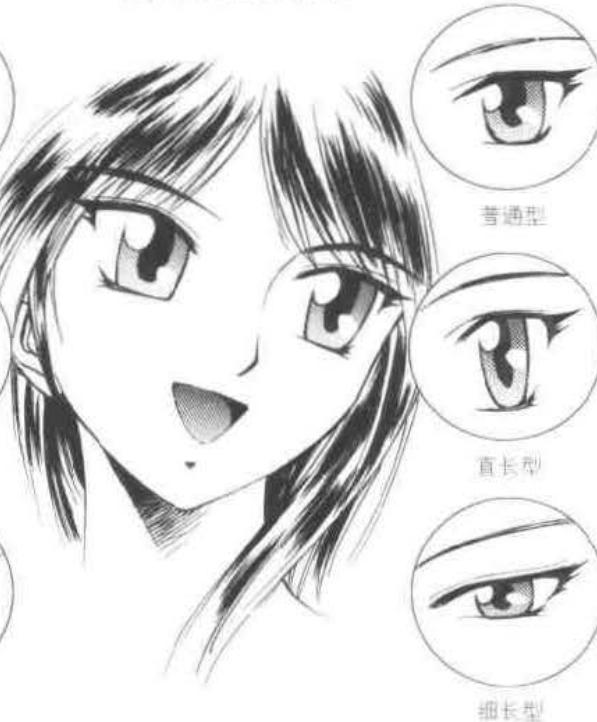
不合逻辑，但是看起来可爱所以可接受

吊眼的女孩

上下眼线尾端都上扬的类型



上眼线尾端上扬的类型



上扬的线大约占眼睛的一半。即使其后维持水平，也给人相当严肃的感觉



细长型



直长型

上扬的线比下扬的线长是秘诀

随着角度而变化的眼形



耳·鼻·口

<实际的构造平衡>

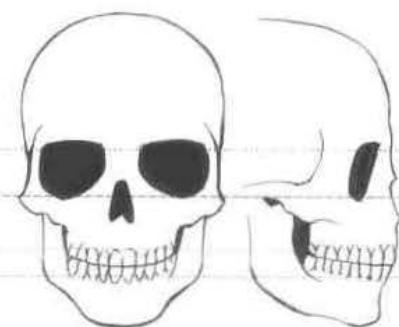
耳、鼻、
口的画法大
致分为现实
派记号型、
现实派省略
型和漫画
派。



<侧面>



<正面>



<骨骼>

现实派

漫画派

<正面>



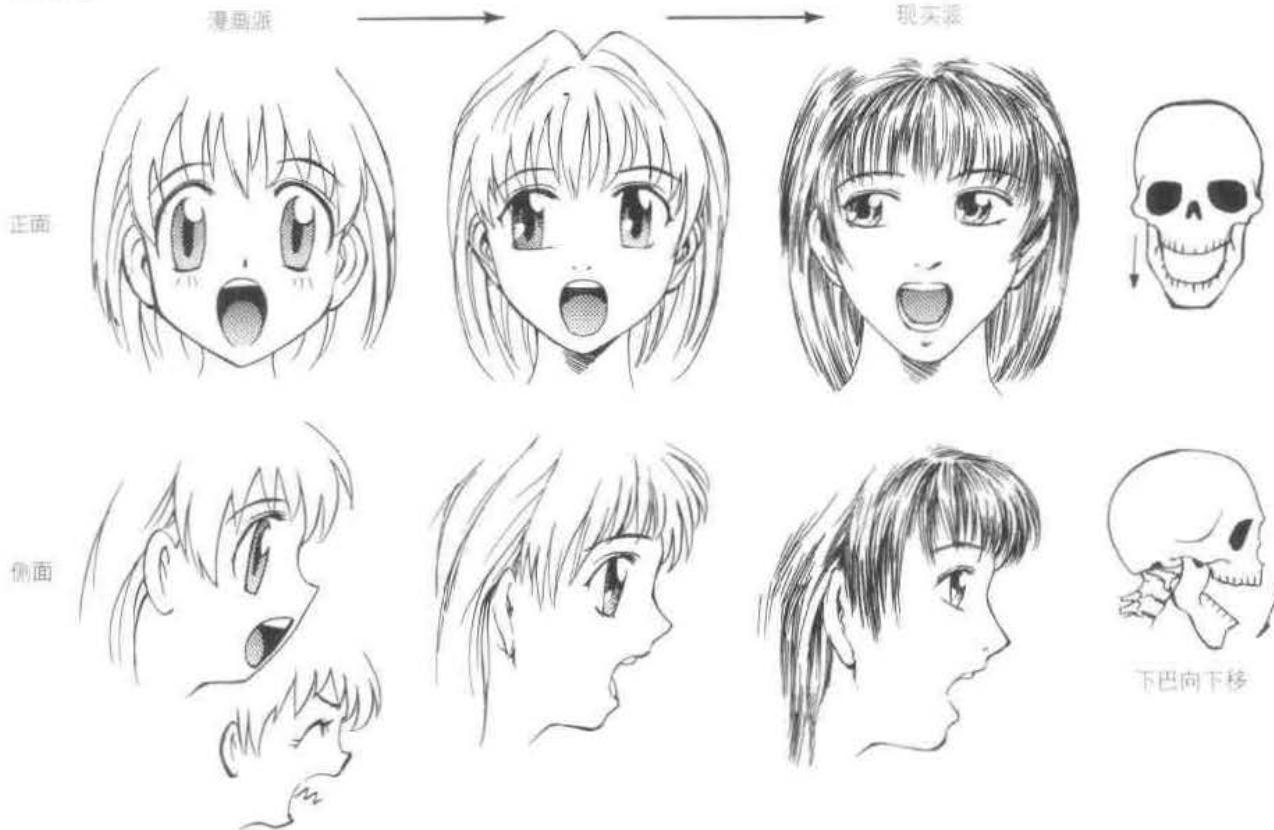
<斜面>



<仰面>



张开嘴巴



笑脸



因张嘴时下巴
是向下移的



所以脸要向上
一点才有笑的感觉

滑稽角色。夸张角色的
笑脸，嘴巴可以超出轮廓之外，看起很可爱



在水平位置张嘴



略微向上



低头而笑



略微向上，显得很开朗

头与头发

头发的厚度

如果以头发流向的线条表现头发的厚度，头部的立体感和角色的存在感就会更大。



头部是圆的



集中型



平行型



头发的流向基本上分为集中型和平行型



从正面来看，越往后的头发，线之间的距离就越大。发际和头发的分界处要画浓一点



有角度的表现

头部的立体感取决于头发上的光。头发的多少也是以浓淡来表现。画时要定出黑与白的位置。



画头部



画出头发整体的形



分界和锁头的发际要清楚



画出区域

定出白色部分——光照的部分，头部的圆形轮廓影响光照部分的形状，椭圆曲线是基本

要画得浓的地方



分界处



立起的地方

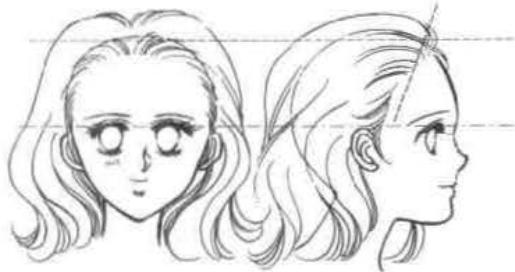


重叠的区域的内侧

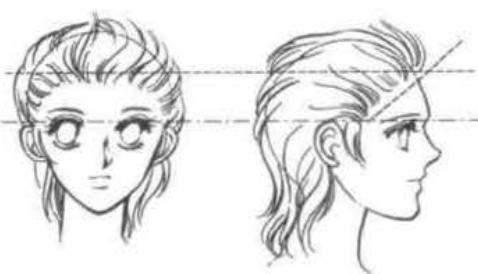


发际与额头

额头宽的类型



额头窄的类型



露出额头的类型，可随心所欲配上艳丽的发型



额头窄的女孩，发量要画少一点

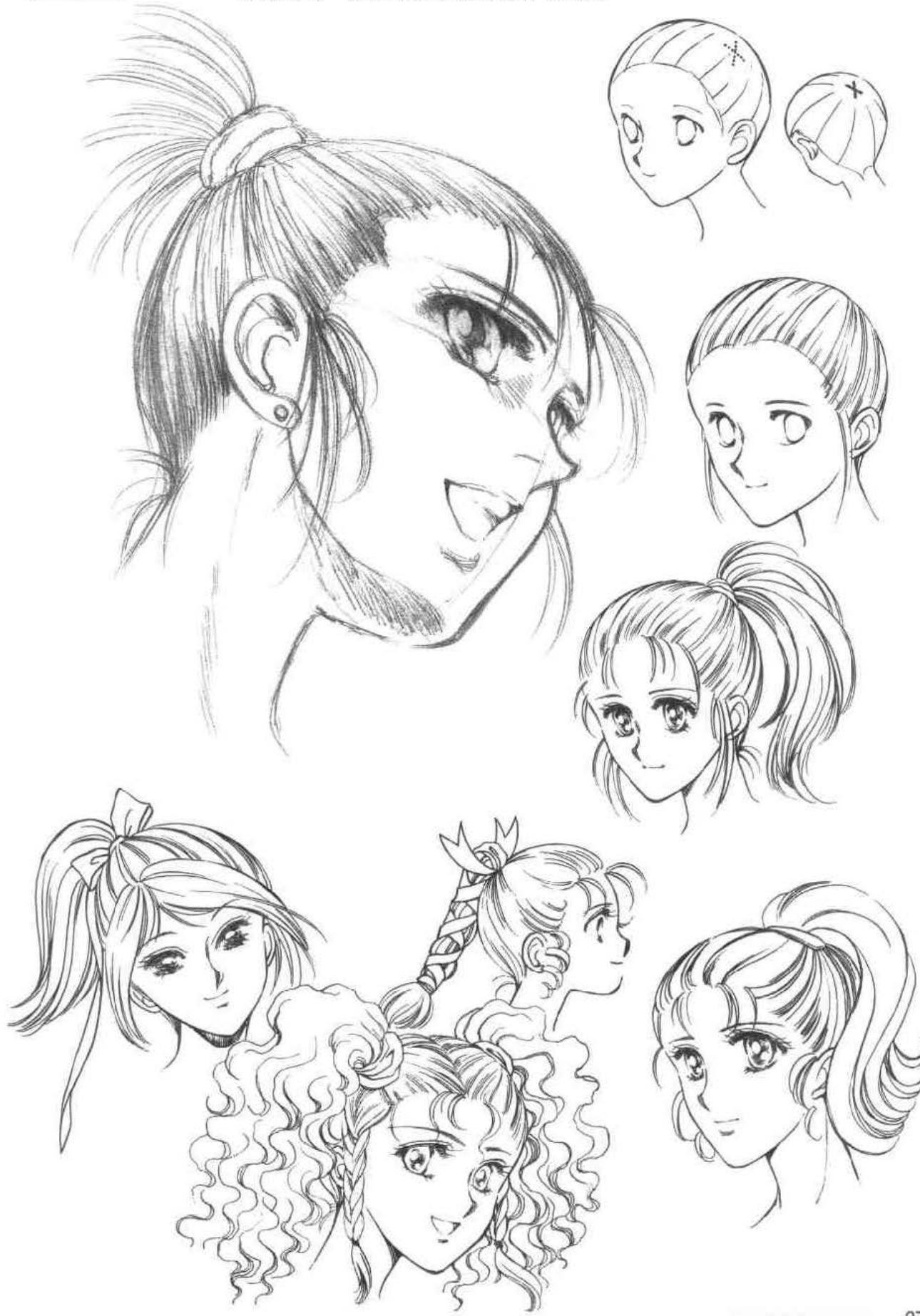
发际的处理



头部后面、耳朵后面的部分

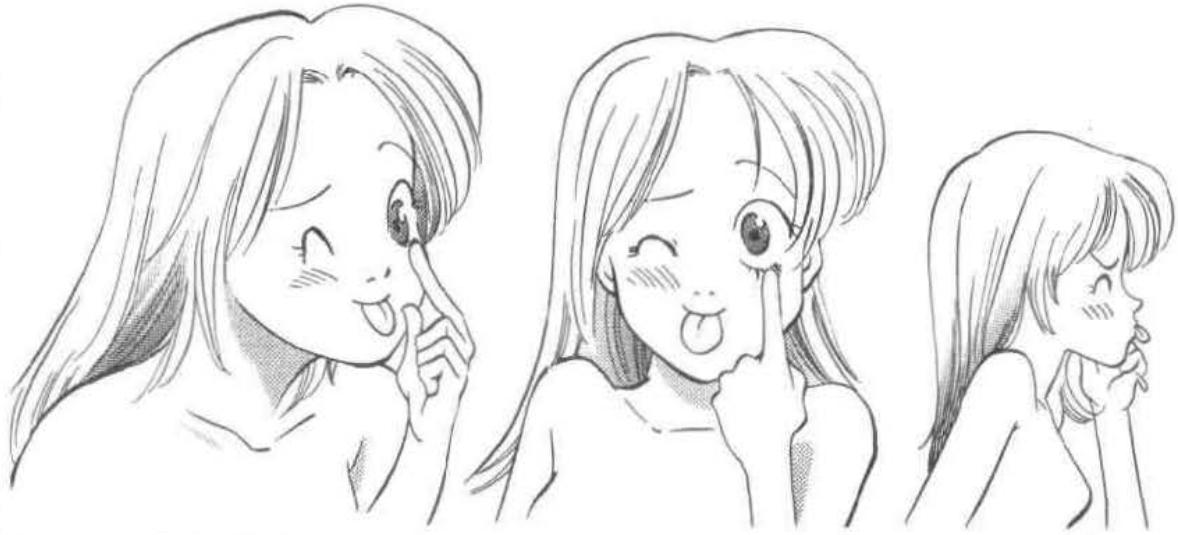
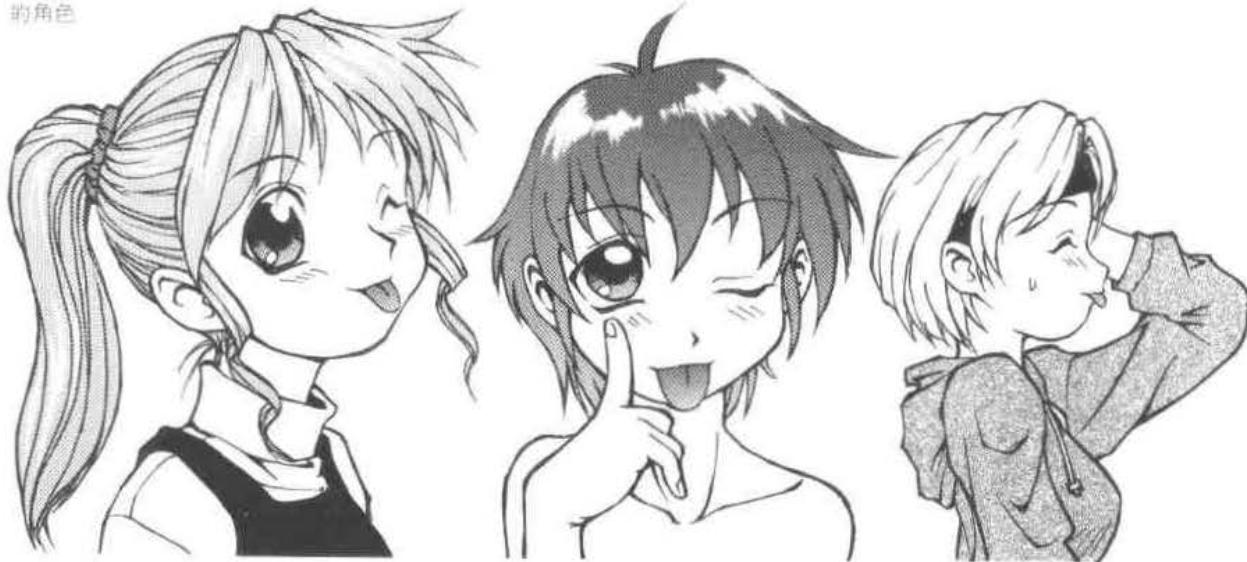
束发

头发是向着束的方向集中的。顺着头盖骨的形状，像在球体上拉线那样画头发。



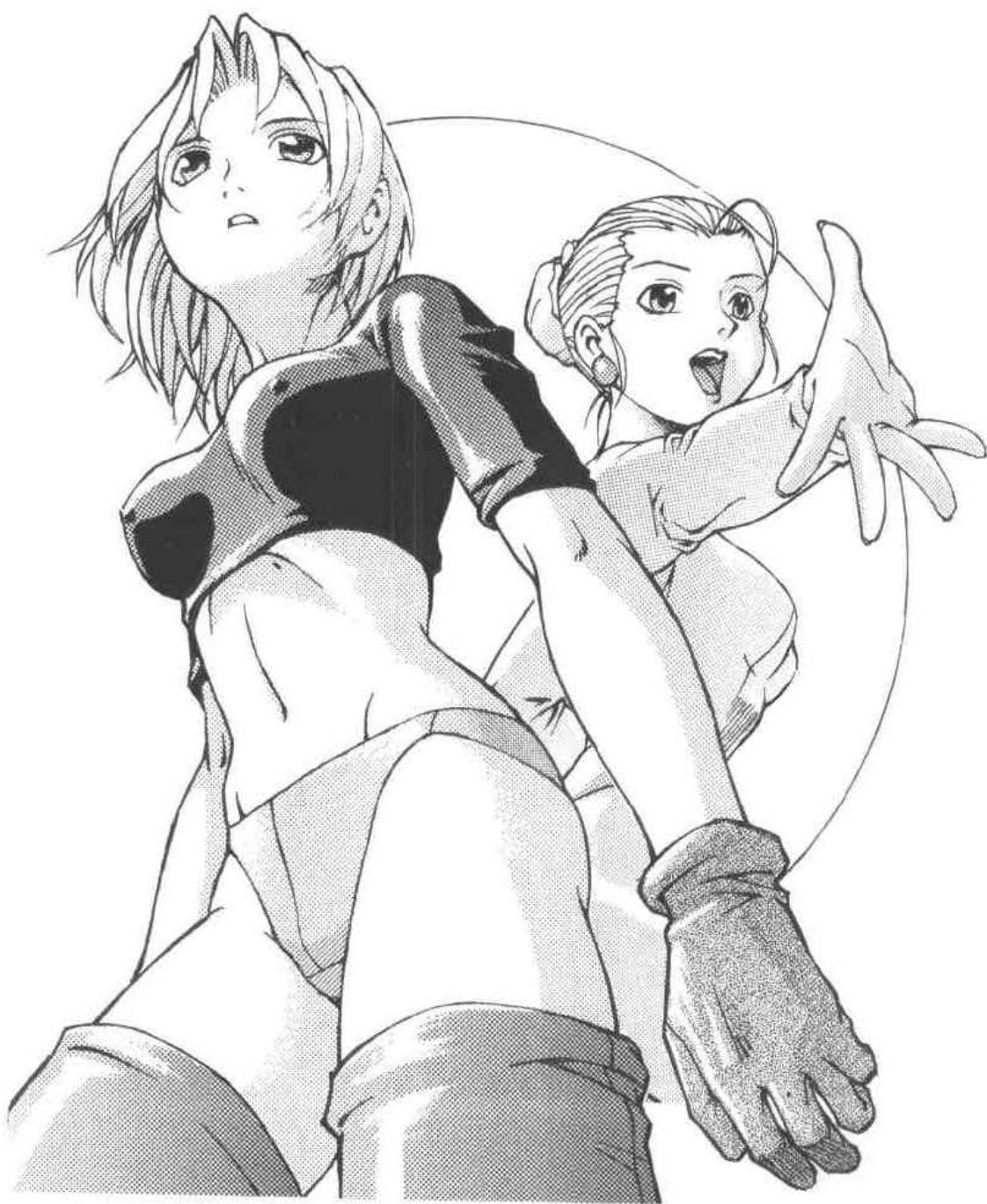
鬼脸如果采用现实派的画法，会出乎意料的怪异。但是，如果把眼睛和舌头漫画化，可以演绎出很可爱的角色。

画可爱的鬼脸



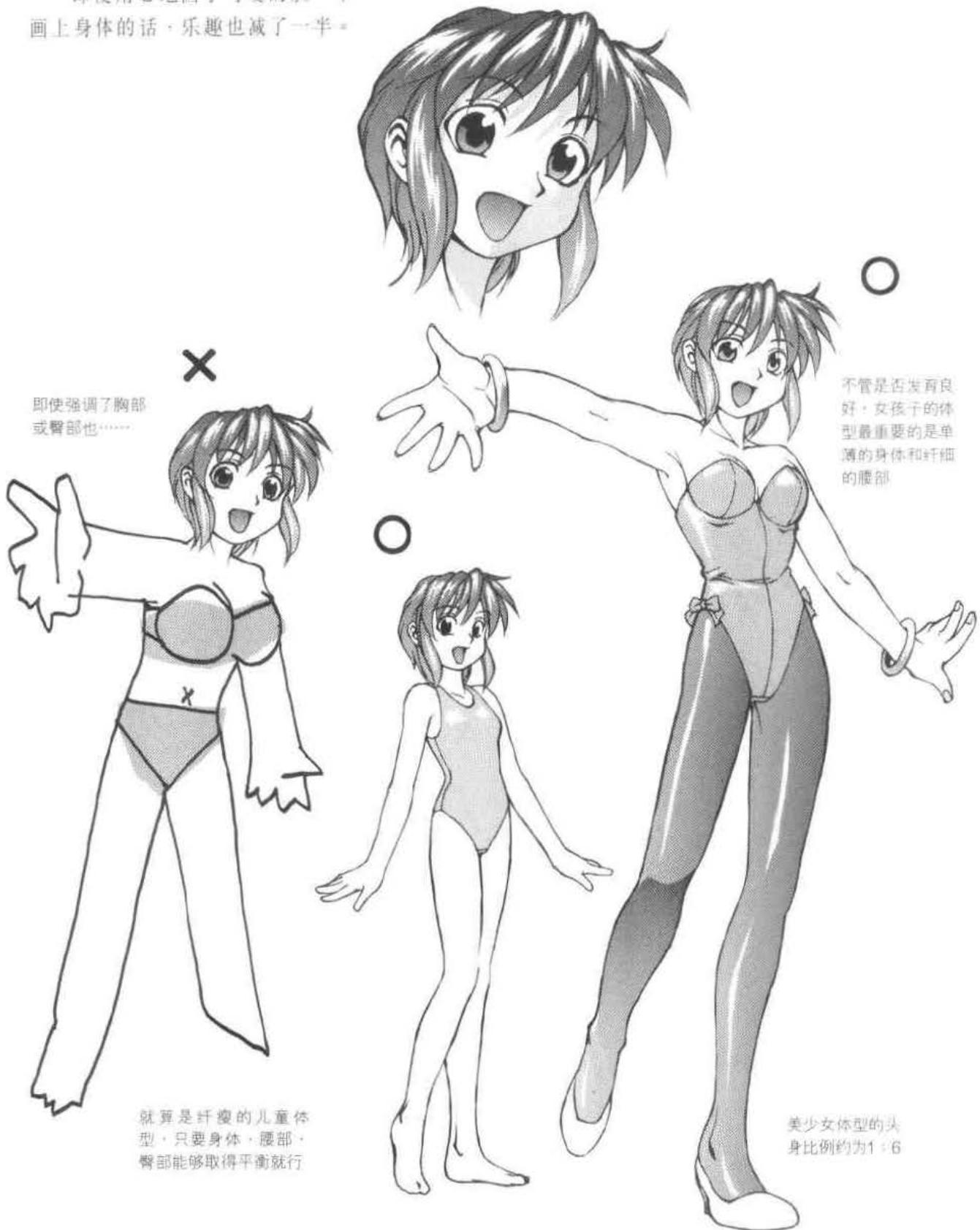
第2章

女孩子的身体



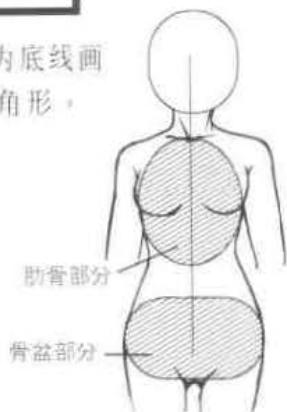
脸和身体的平衡

即使用心地画了可爱的脸，不
画上身体的话，乐趣也减了一半。

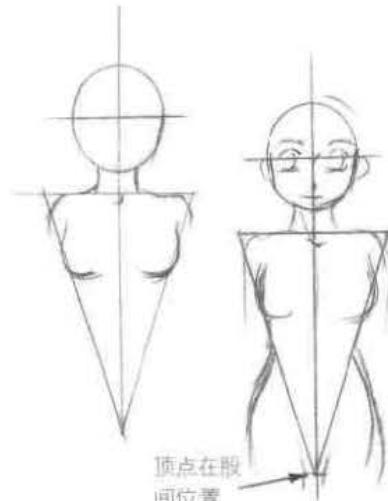


画纤细的腰部

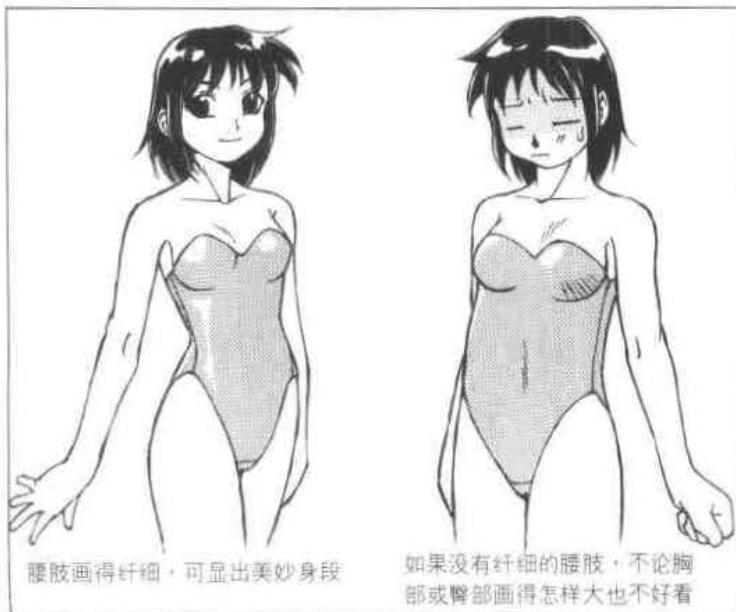
以肩宽为底线画一个倒转三角形。



从构造上来说，肋骨和骨盆的差距就是凹入的腰部



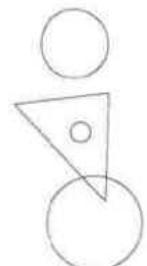
正面上半身画像最显示女性魅力的就是胸部。但能令胸部显示魅力的、是到腰部的曲线



腰肢画得纤细，可显出美妙身段

如果没有纤细的腰肢，不论胸部或臀部画得怎样大也不好看

只要有纤细的腰肢……

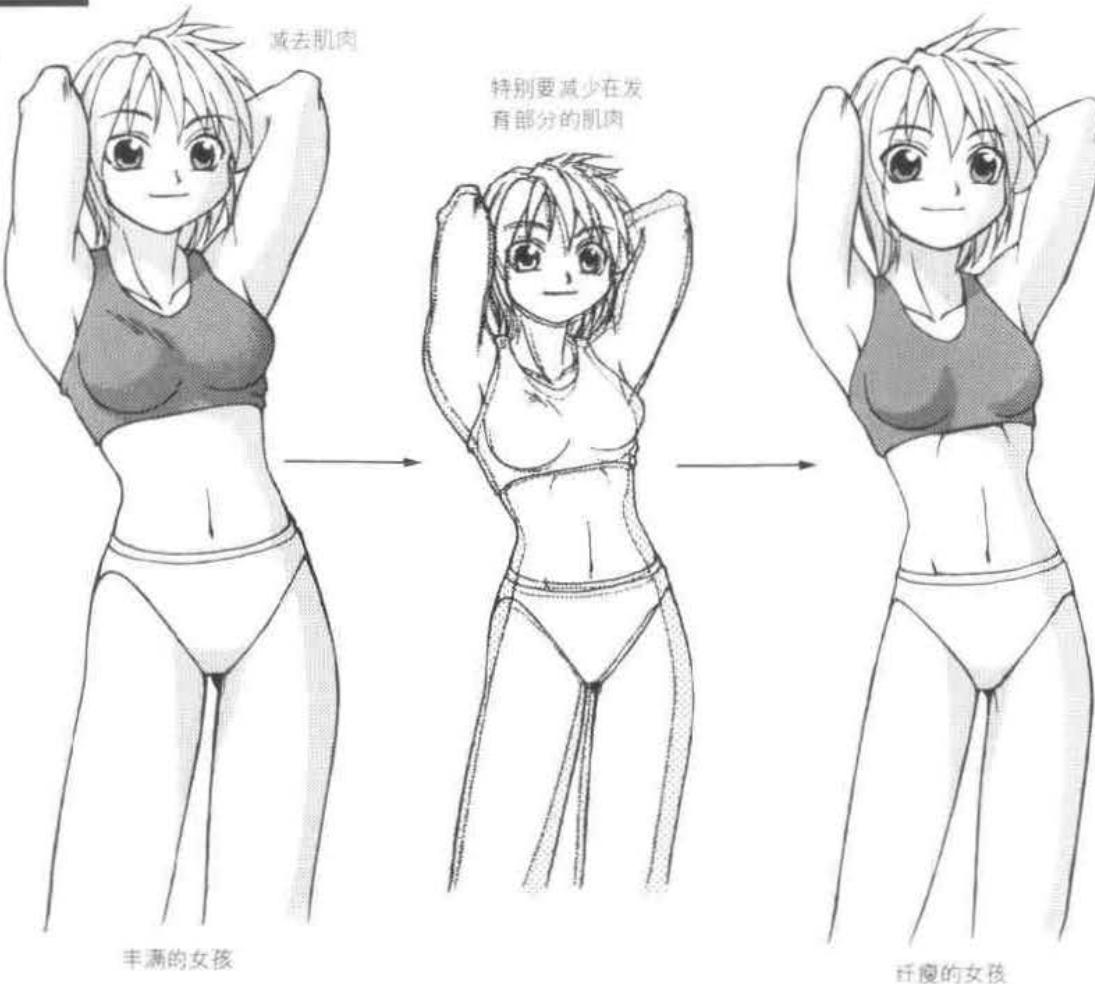


即使只用球形和三角尺，也能画成一个女孩子

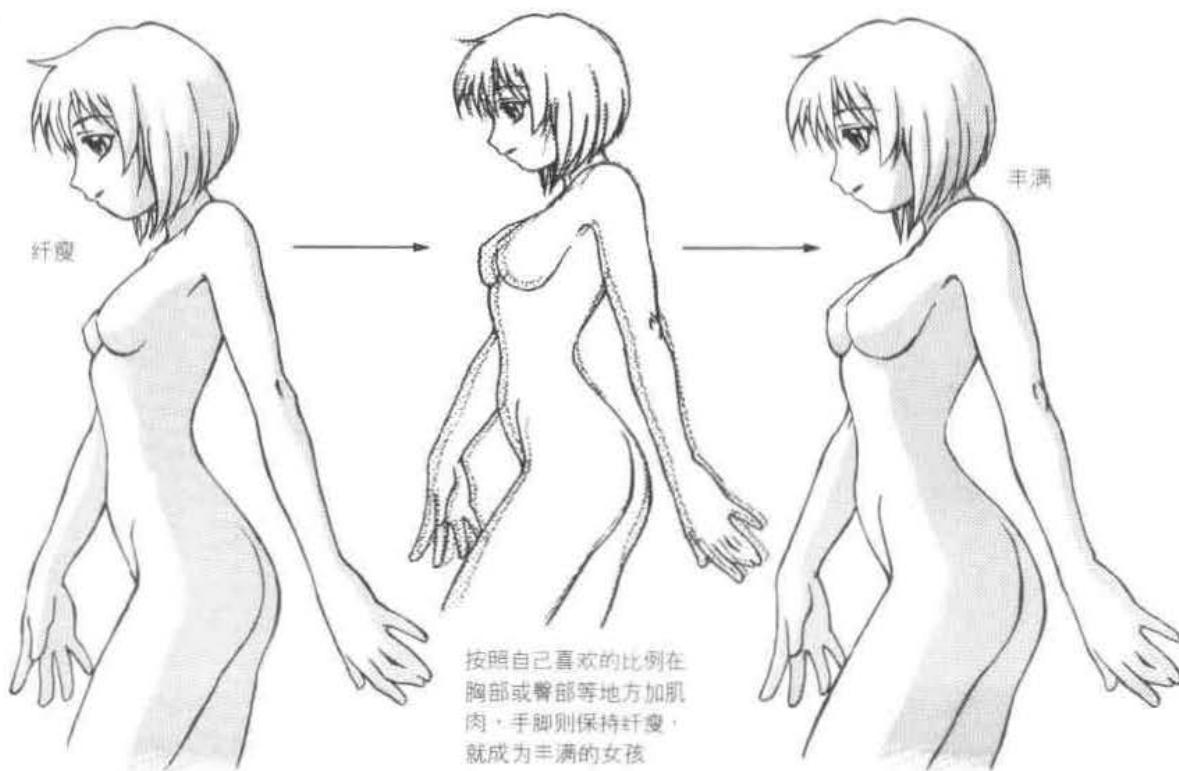


画单薄的胴体

女孩子
的形态，
按肩宽大
致分为两
类。但两
者有共通
之处，就
是“身体要
薄”。



加肌肉



按照自己喜欢的比例在
胸部或臀部等地方加肌
肉，手脚则保持纤瘦，
就成为丰满的女孩

肩宽与形态

绘画不同肩宽的角色，可以增加笔下女孩的种类。



肩膀窄的女孩

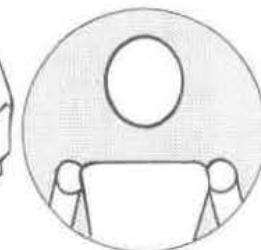


肩膀宽的女孩

有幼嫩感，是可爱的女孩

肩关节画在脸的范围内

有成熟感，是很体面的女孩



肩关节画在脸的范围外



肩膀宽的女孩身体也容易画长一些，较易画出成熟的体型



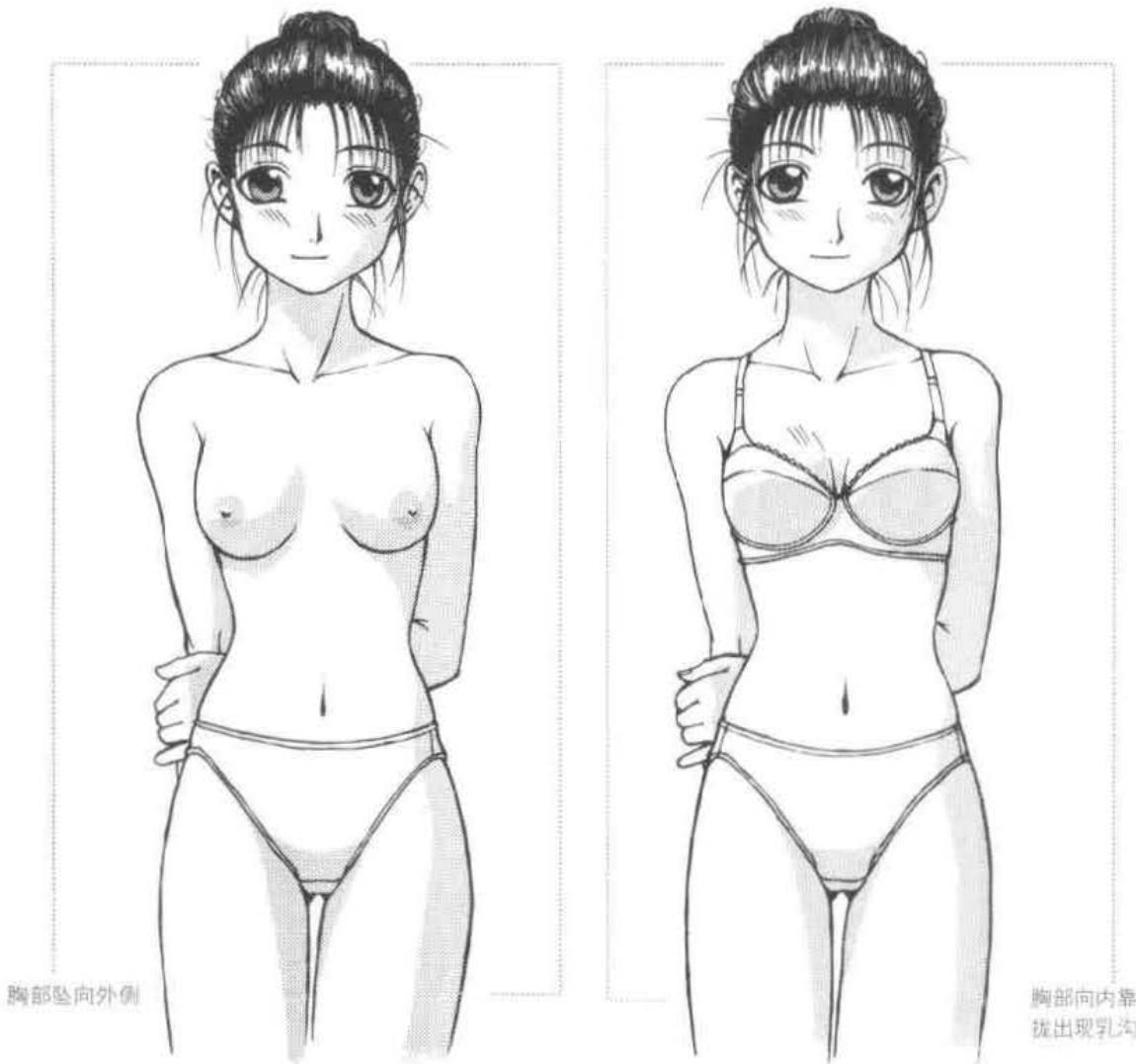
肩膀窄的女孩如果脖子不画长一点，看起来会觉得像缩脖子



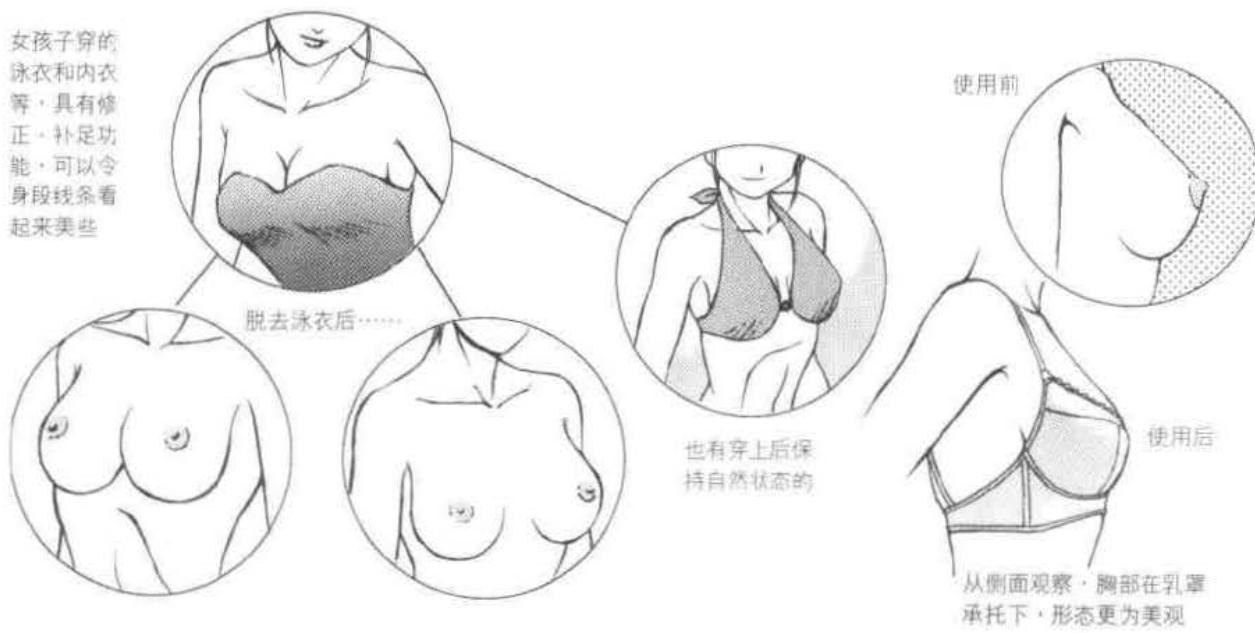
身段的线条

正面的身体线条

戴上了乳罩等衣物后的身体线条，与赤裸的线条不同。



女孩子穿的泳衣和内衣等，具有修正、补足功能，可以令身段线条看起来美些



由胸部至腰部是复杂的曲线。要表现立体感，方法有多种，视乎要强调的部分而定



简单型，只画身体曲线和肚脐。肚脐位于腰以下，作为下腹隆起部分的起点



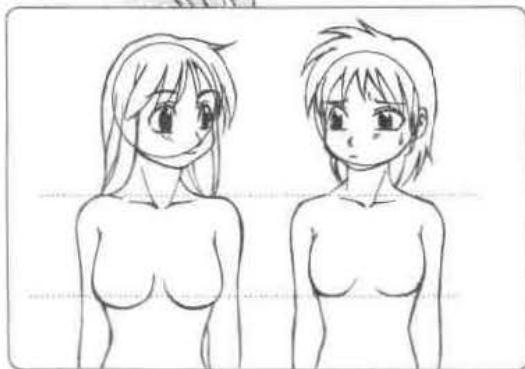
画上肋骨的线条，因为强调了胸部下的凹位，加强了纤瘦的印象



画上由下腹至股间的髋骨的线条。下腹至股间的线条，强调了下腹部的浑圆和立体感



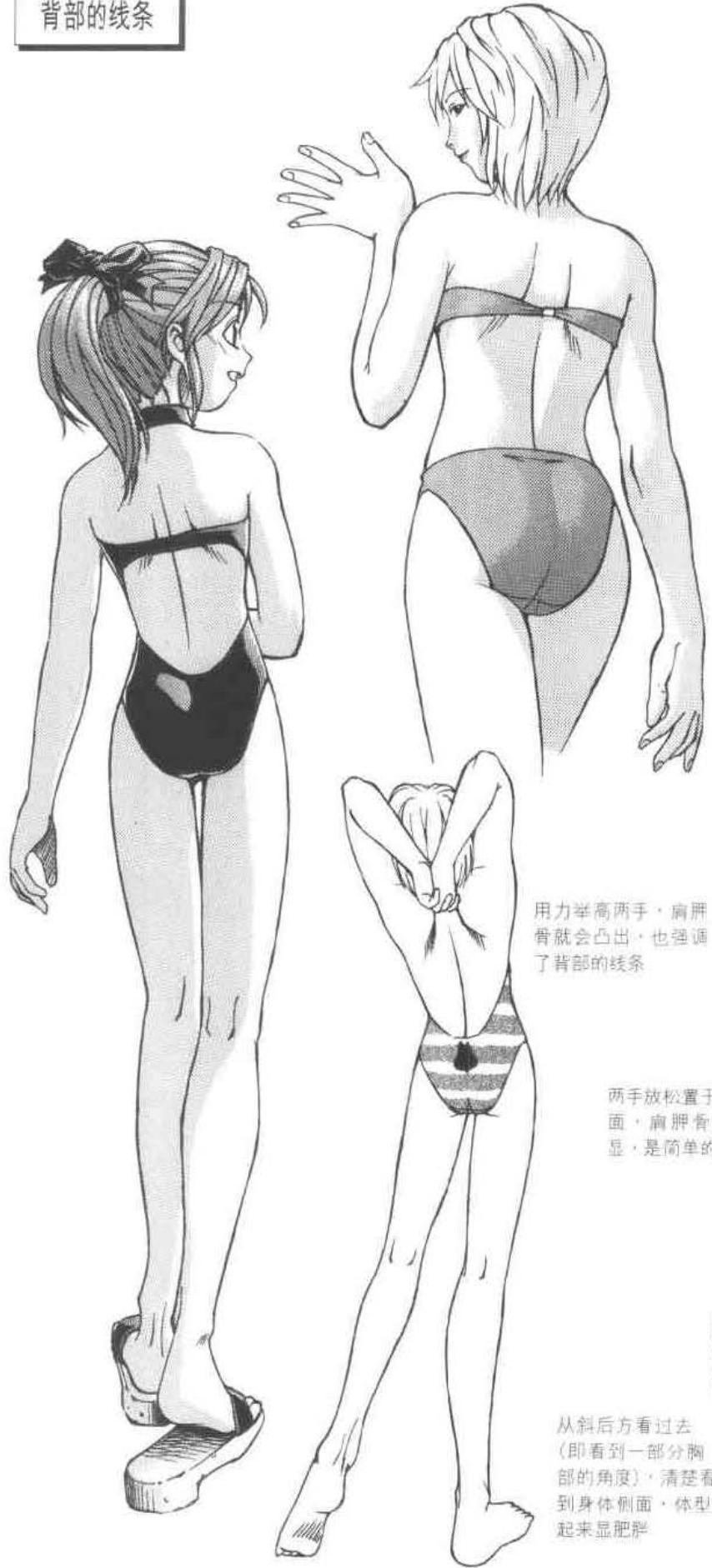
画在腹部中央的线，描绘出更结实的腹部。这技巧是在表现多少有点肌肉的成熟女性时运用的



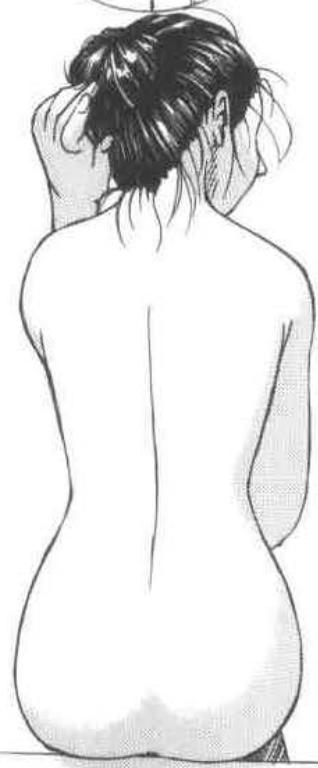
胸部小的女孩，由肩膀至胸部开始隆起处的距离要短一些



背部的线条



肩胛骨的表现



用力举高两手，肩胛骨就会凸出，也强调了背部的线条

两手放松置于身体前面，肩胛骨就不明显，是简单的背部



侧面线条(腋下和侧腹)

从身体侧面的角度看，体型显得肥胖，但画上侧面的线条后，就不会那么显胖。



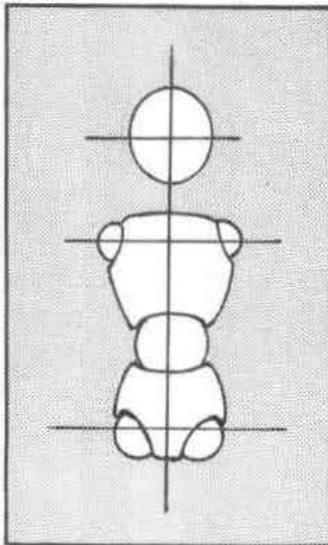
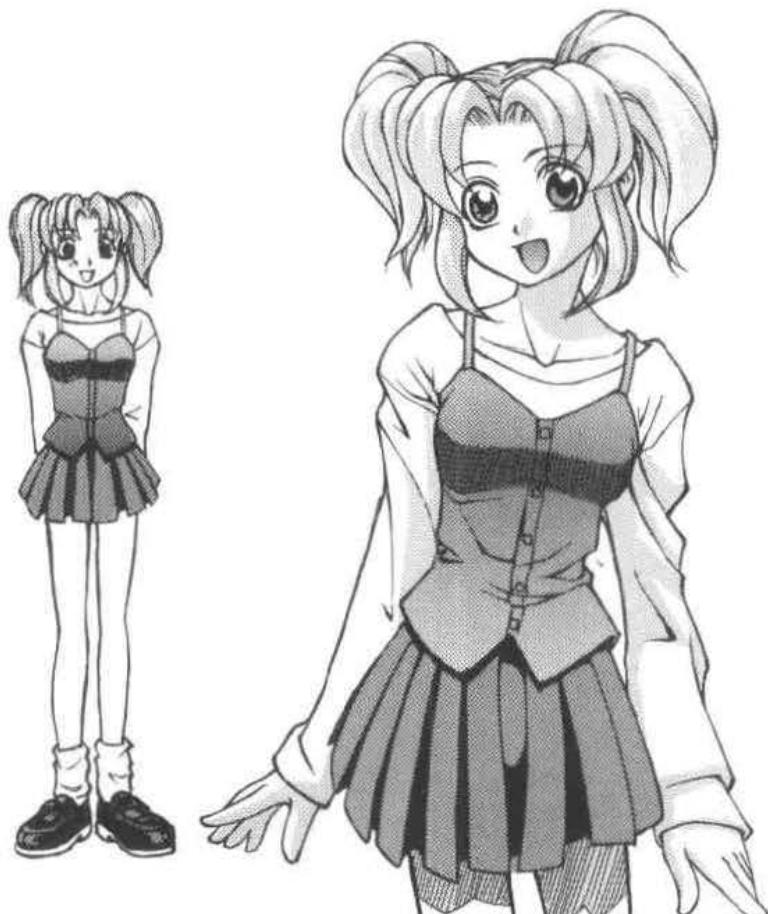
侧面的线条，服饰的表现很重要。布的缝口大多沿着身体侧面线条而绘，但在漫画里很少画出来。



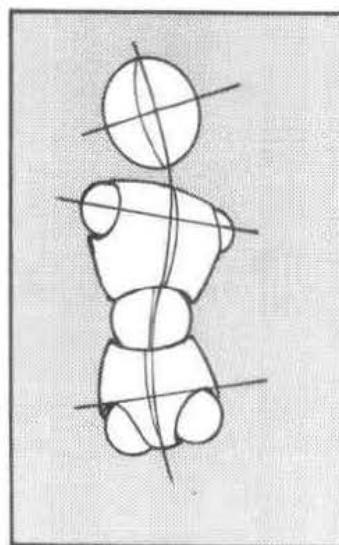
前幅和后幅颜色不同的泳衣

身段的柔软(表现出可爱感觉)

在头、肩、腰的连接上花点工夫，就可以在女孩不经意的姿势中表现出可爱的性格以及心情。

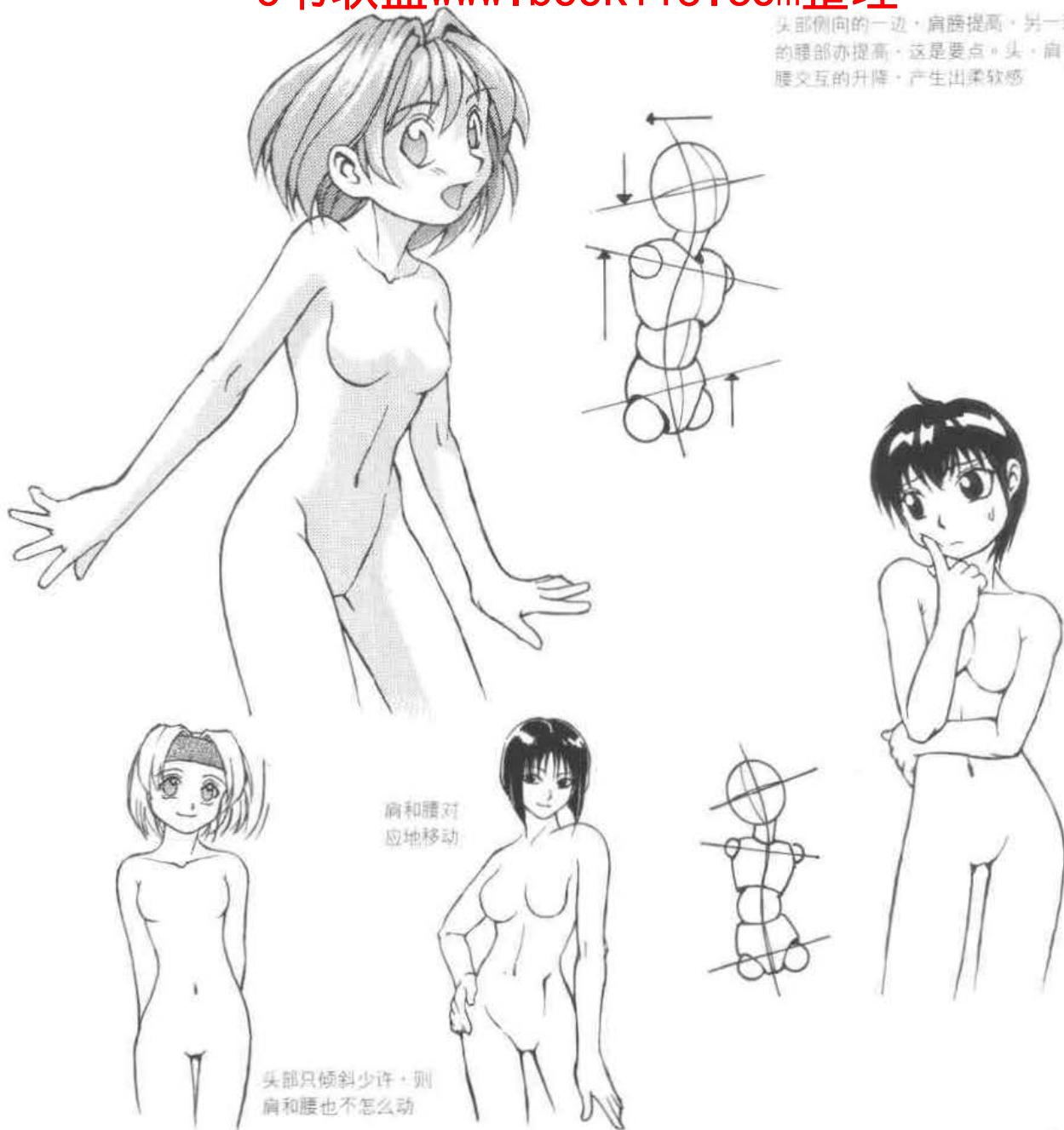


身体的中心线(由头至腰的线条)是一条直线。直立时，肩和腰的水平线是平行的



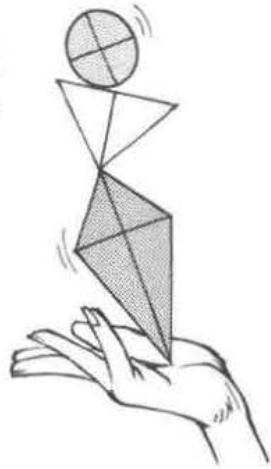
身体的中心线成为S形的姿势

头部侧向的一边，肩膀提高。另一边的腰部亦提高。这是要点。头、肩、腰交互的升降，产生出柔软感。



提示

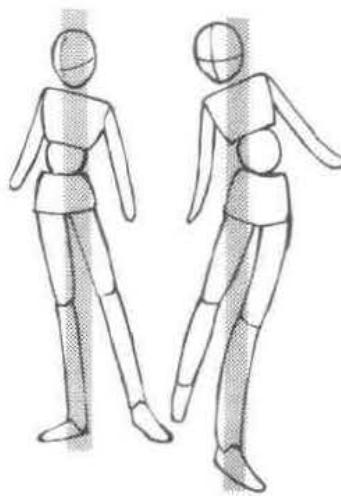
倾斜得太厉害，就会失去平衡，看起来不可爱，要注意。



留心不要过度倾斜

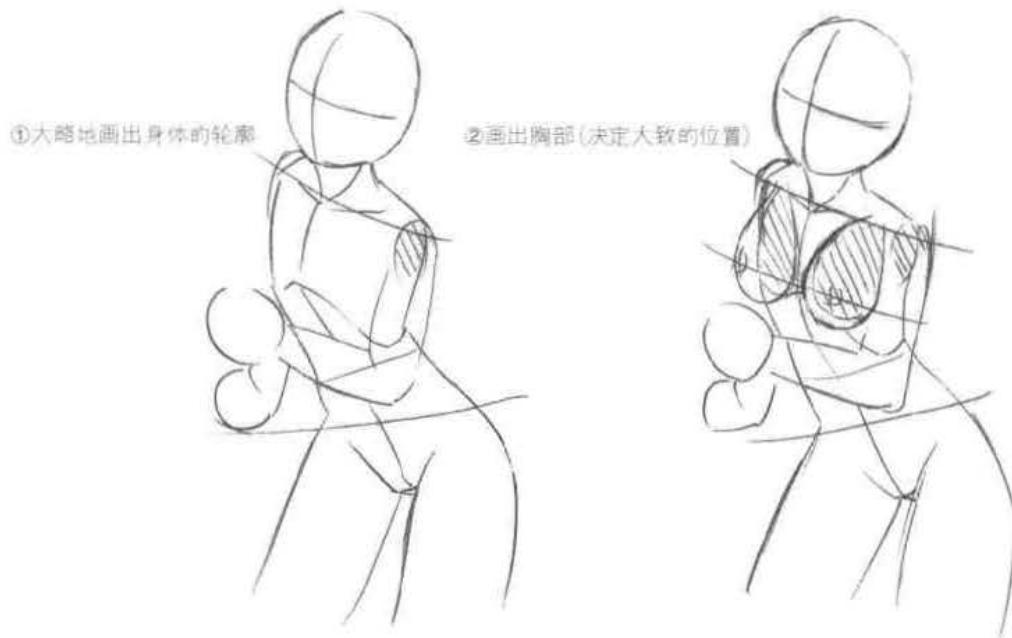
- 失衡可以用脚的位置修正

角色姿势失去平衡，也就是重心的失衡。这时，可以用脚的位置来修正。



胸 部

表现出有魅力的胸部，是画美少女角色的一大课题。在画上半身或全身之际，定出胸部的大小，不要只顾着强调部分。



胸部的形状和大小因人而异，但是生长出来的位置则大致相同。不过，大的胸部会因重量而多少有点下垂。



用手臂托着时



在胸线上有手臂等东西时，要适度地把胸部做弄瘪、上下左右移动等处理。要诀是不能带棱角。

•参考：不理重
量的类型

胸部虽然大却不下垂，
是漫画独有的表现



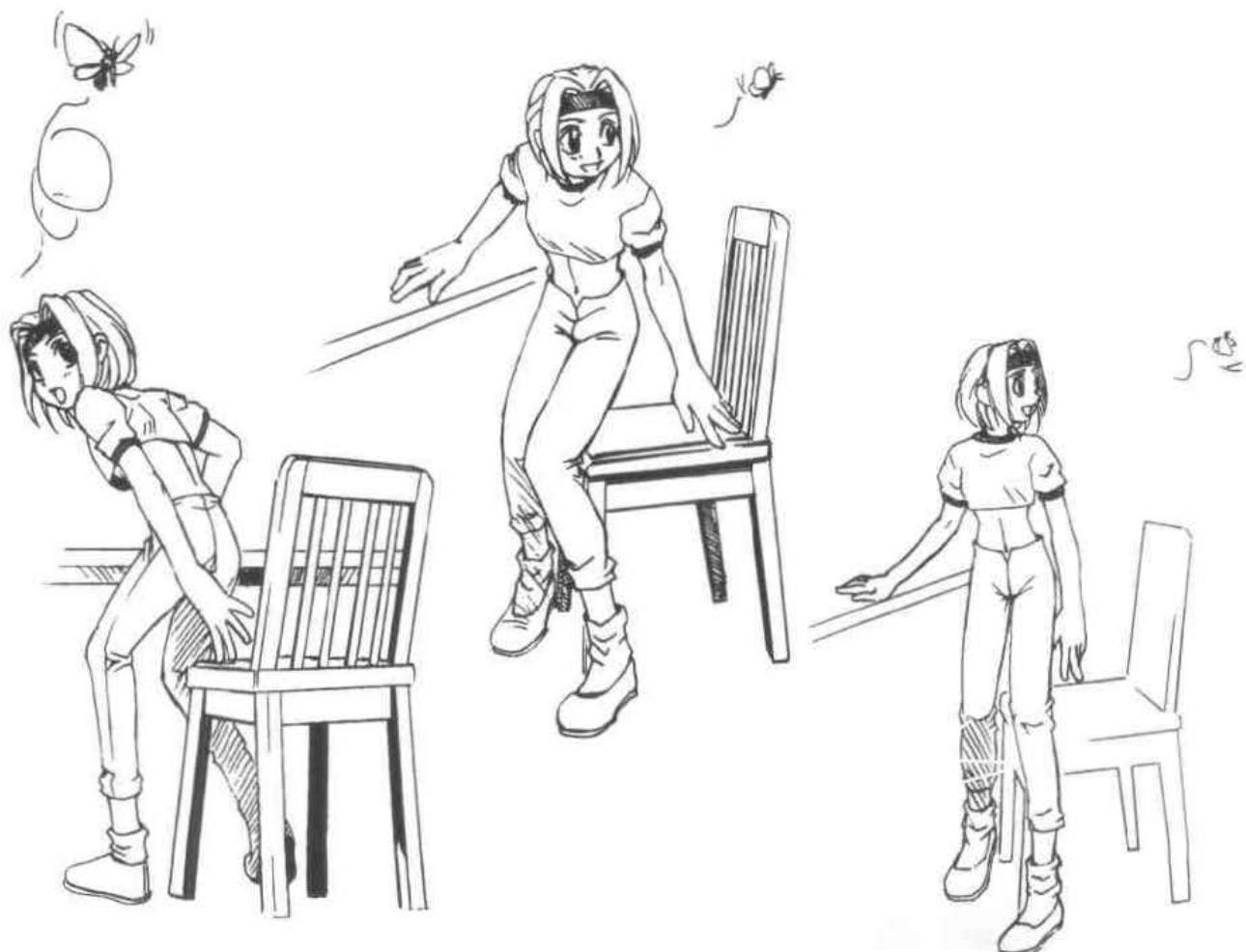
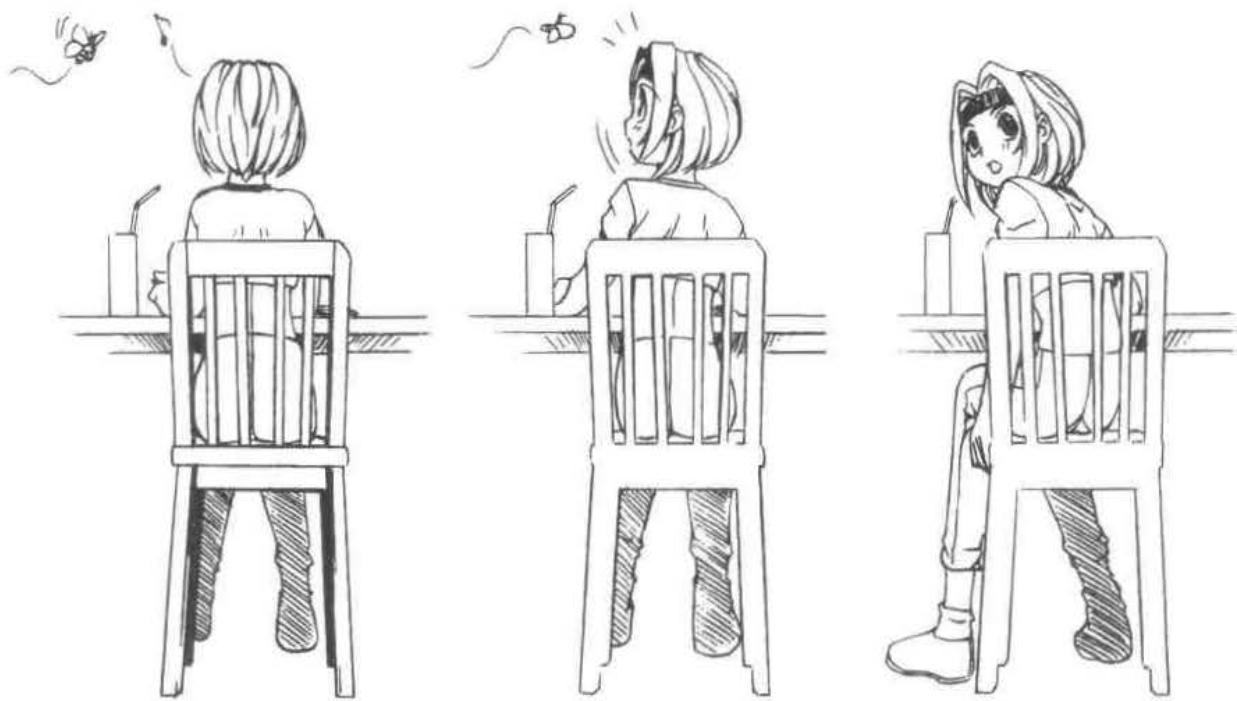
注意笔触

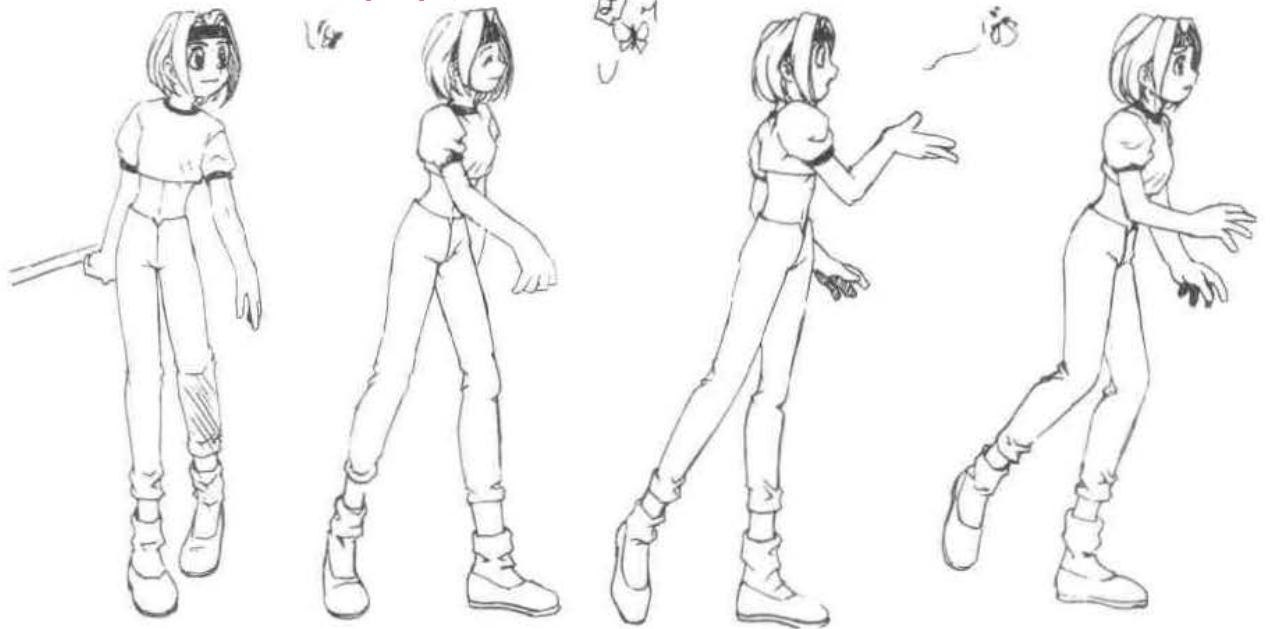
胸部要柔软，
圆圆地隆起。
只要注意曲
线，即使小的
胸部，看起来
也柔和、美丽



连续动作和女孩

在不经意的动作或姿势中，把女孩子的可爱表现出来吧！





俯瞰和仰望的角度

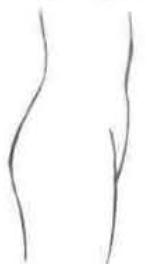
俯瞰的角度经常在表现胸部魅力时使用



在仰望的构图中，腰和胸的线条是重点，要表现出身体的浑圆

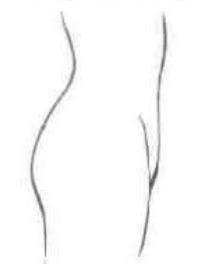
大人和儿童臀部的不同画法
(想在臀部表现出幼小的感觉时)

儿童：有力



画简单的曲线

大人：有分量感



小心描绘由臀部至大腿的线条



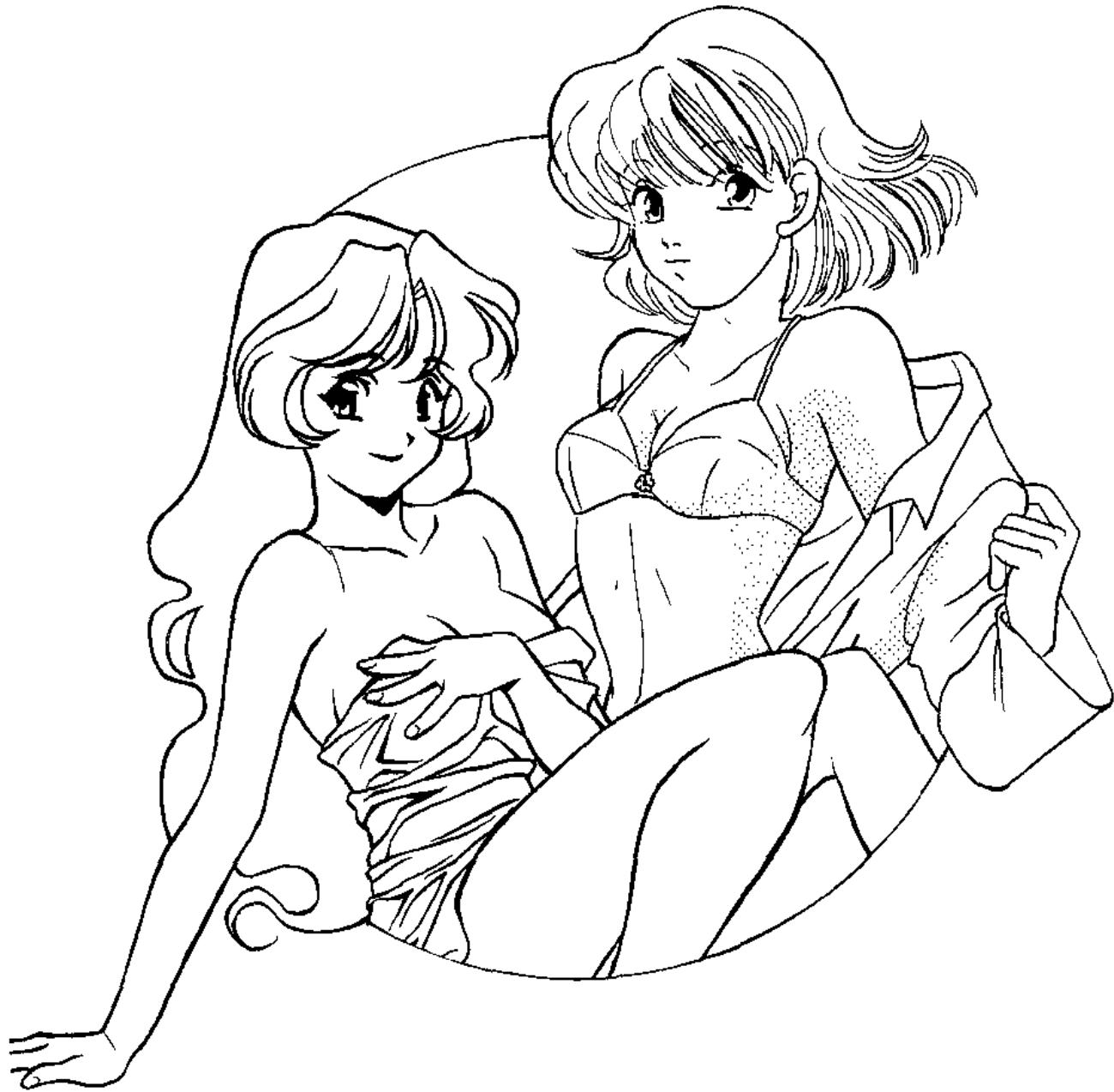
窄小



宽阔

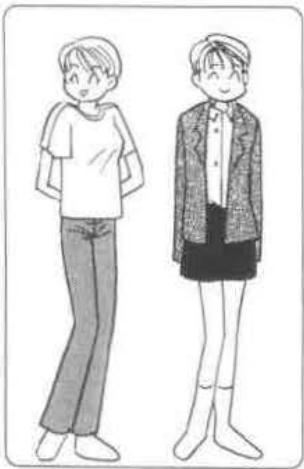
第3章

不同的情境和 表现技巧



换衣服

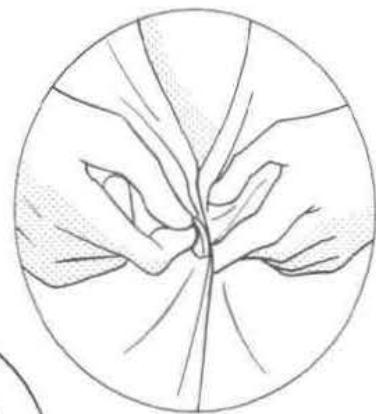
脱外衣



脱衬衣和裙子



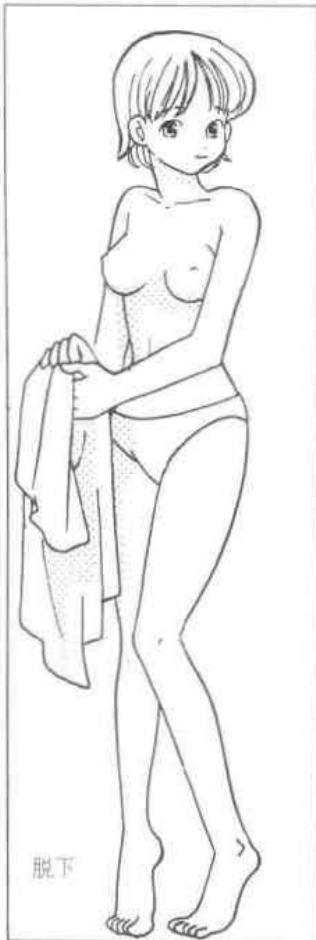
改变头部的方向、张开双脚等，增添特色



落在脚上的裙子，形状视乎质料而定

穿T恤

※女孩穿衣服时·是从上面开始穿起

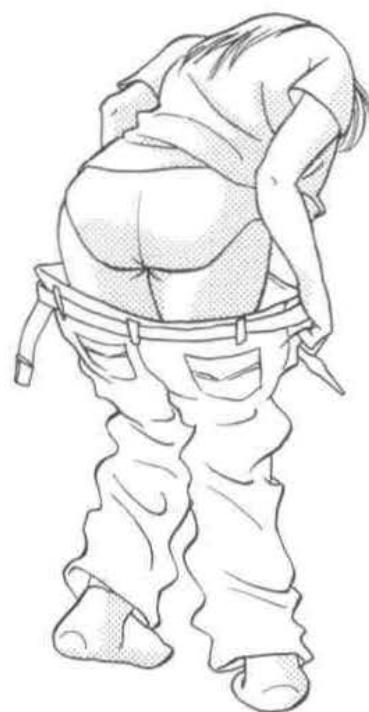


觉得不清楚时·画透视图来看看



圆领的T恤
如果不抽出
手臂就脱不
了。用衣服
的皱纹来表
现在衣服里
动着的手



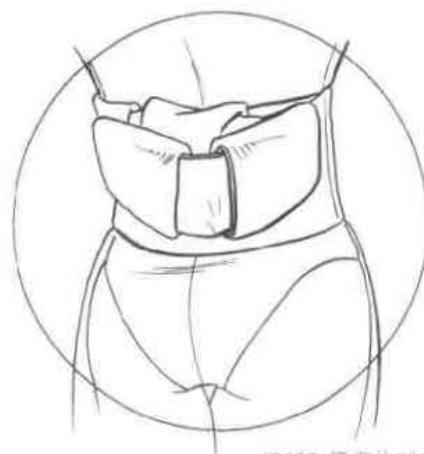
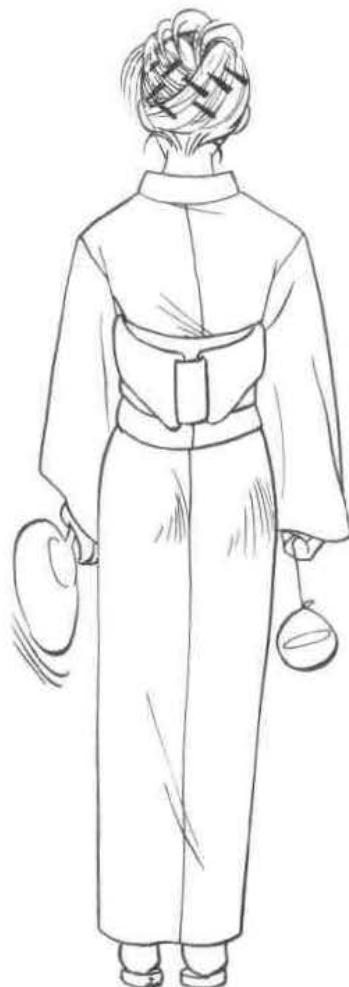


画上侧面的缺口·
更像牛仔裤

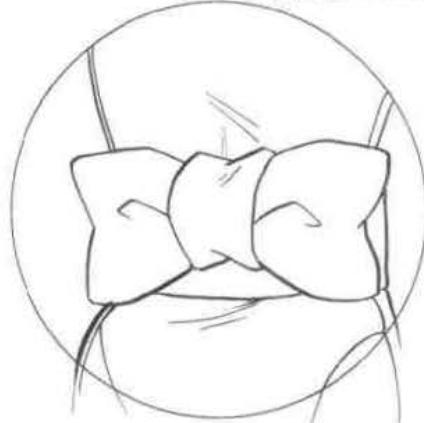
浴衣

浴衣是简单版的和服。因为它简单，多少该画点图案上去。





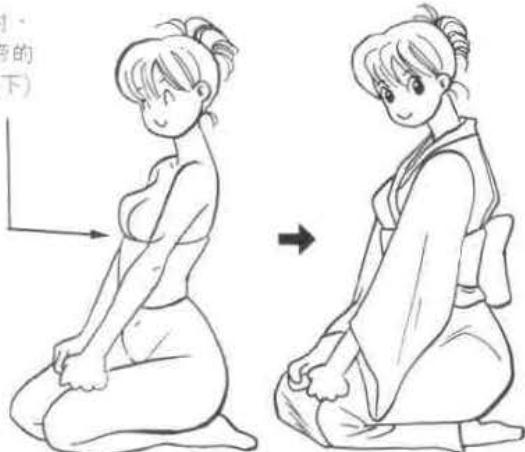
臀部和腰带的对比



露出脖子是魅力的表现



画浴衣时，
定好腰带的位置(胸下)
是要诀



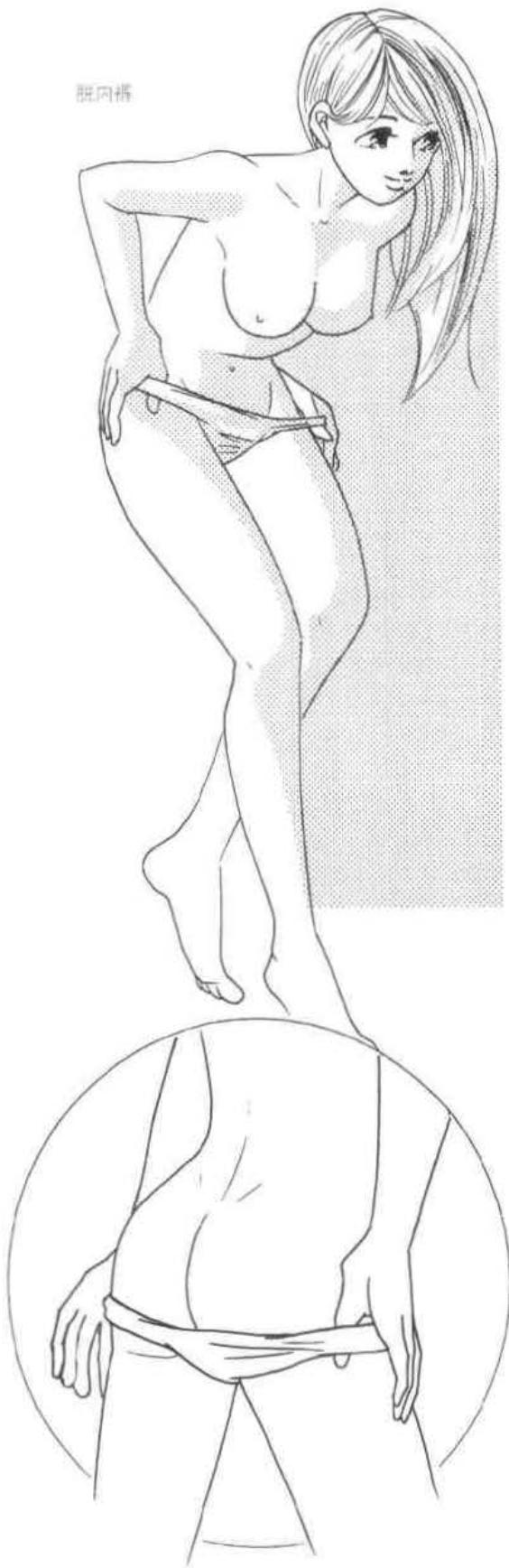
浴衣独有的表现手法(敞开)

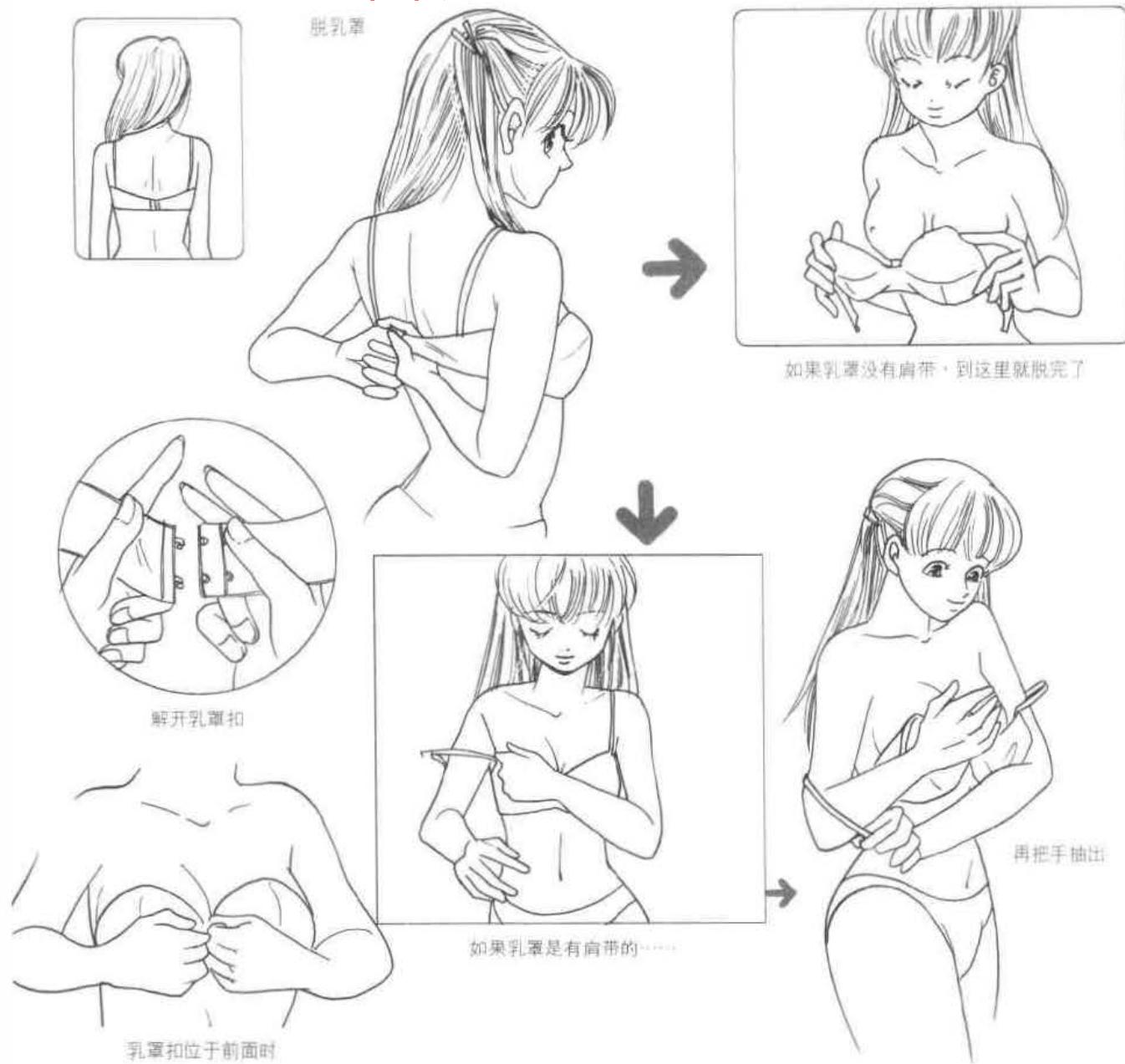


雪白的大腿从浴衣中伸出。这是江户时代已有的表现手法



脱衣(入浴时)





入浴场面 · 浸浴和淋浴

入浴场面会运用到多种描绘技巧，如水中、水外、水蒸气、汗等。

浸在浴缸里



水面以上的部分用一般的实线表现，水中部分用较细的线，并画出摇晃的感觉



用曲线划分水面与水中的人体



透过水蒸气见到的人体和物体，用虚线或细线描绘



使用白色就很方便

使用泡沫和水蒸气的表现



水蒸气的轮廓线要比身体的线条鲜明



画被水蒸气遮掩的物体，轮廓要用斜线、细线、曲线等描绘，以表现出模糊感



真人



镜里的影像大略地用细线描绘，细微的水滴可以省略



湿了的头发容易反射光线，要有意识地加上白色部分(反光的地方)

泡沫是制造若隐若现画面的常用道具

淋浴



画莲蓬头射出的水，除用直线外，还要画入松松的曲线，营造出柔和的感觉

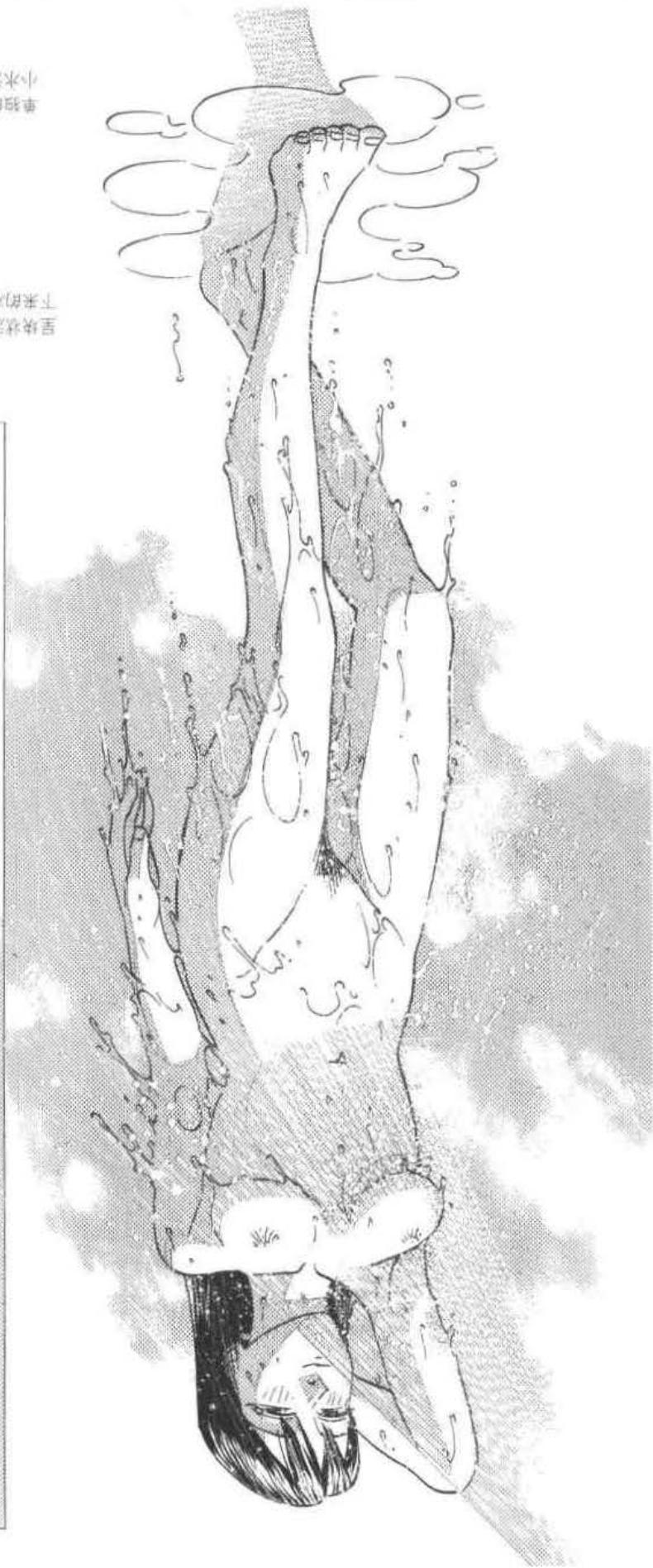
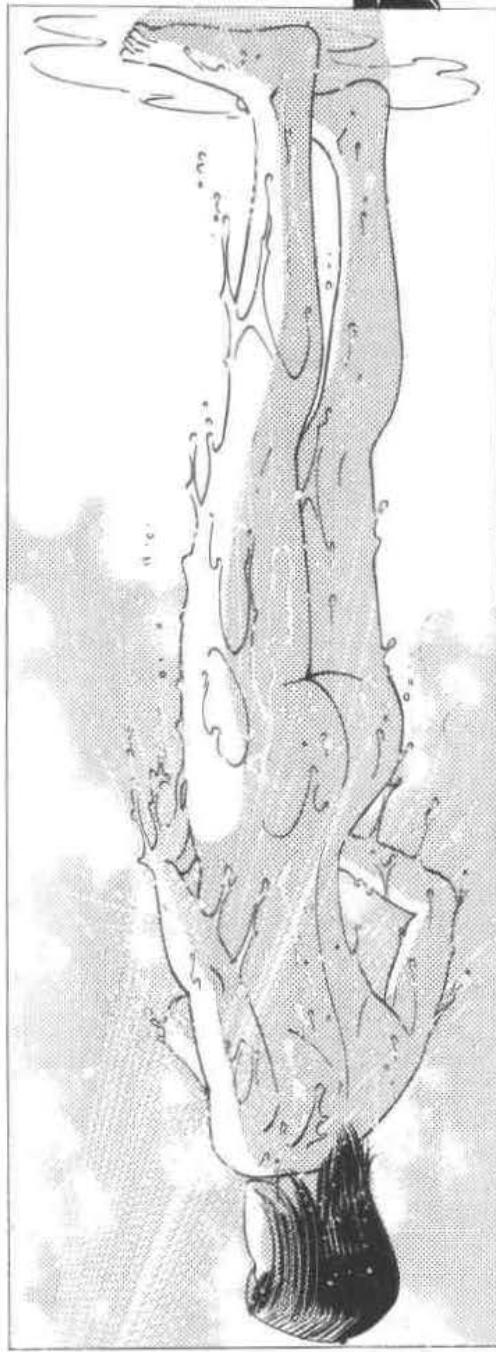
描绘大大小小的水滴



除去一些轮廓线，可以表现出水势和水蒸气



莲蓬头的水流是集中线。
在距离莲蓬头较远的地方
定出消失点来描绘



卷毛巾

盘在头上



裹着身体



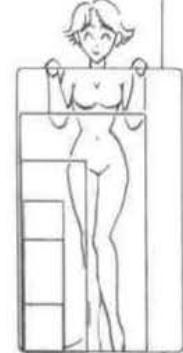
画些露出来的发丝，增添韵味



把上面的边缘向外折·毛
巾便不会那么容易掉下来

毛巾有多种尺码

大毛巾
浴巾
运动毛巾
手巾
面巾
小方巾



卷毛巾
的方法



大毛巾

浴巾，像迷你裙般



运动毛巾，一条
不够裹住身体



小方巾……

手巾也可
用来裹身



手巾可以绑在腰部



毛巾与迷你裙的不
同，要用质地去表现



毛巾质地柔软而厚，即使坐下来
臀部的形状也不会清楚显现，这
只是漫画独有的表现而已

穿上内衣

简约的内衣

内衣的简约以白色和没有花纹来表现。装饰顶多一两个蝴蝶结就够了



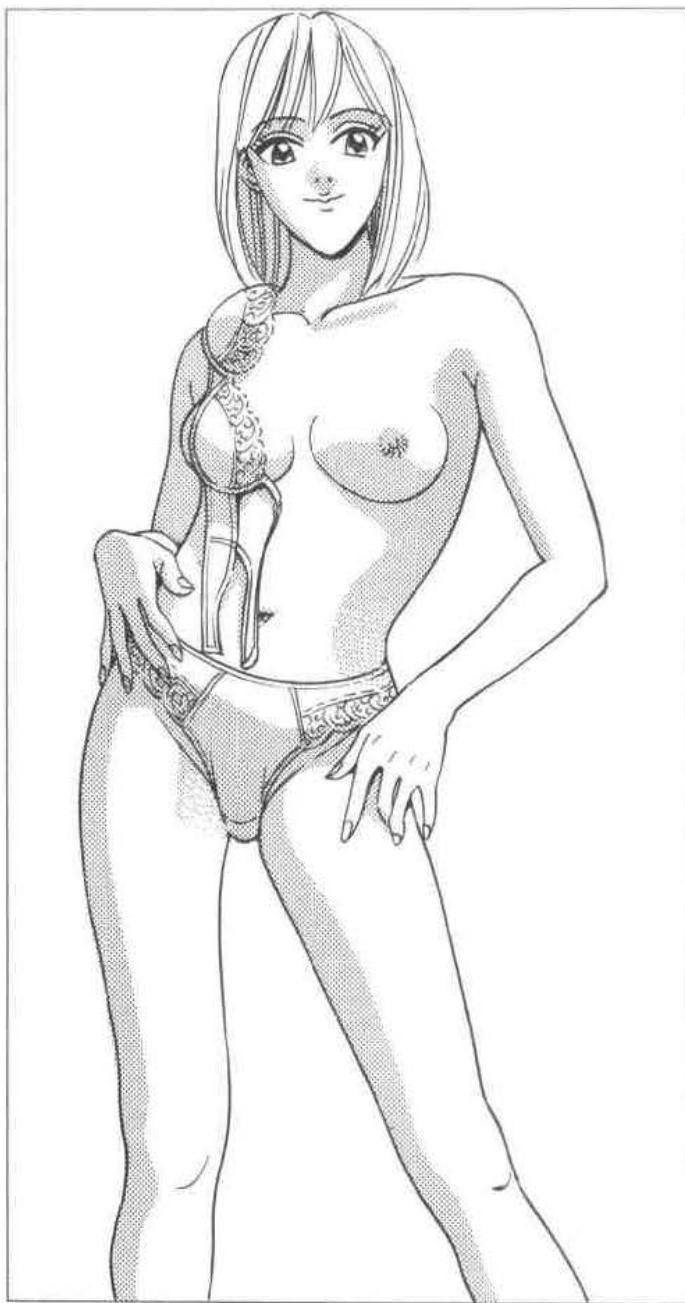
② 加了白色



内裤后面微凹的位置，漫
画手法通常是以线来表现

透明的内衣，要表现出其透明度。被衣服皱
纹遮住的身体轮廓线，要用白色除去一点儿

高档的内衣



绘画简单花边的步骤



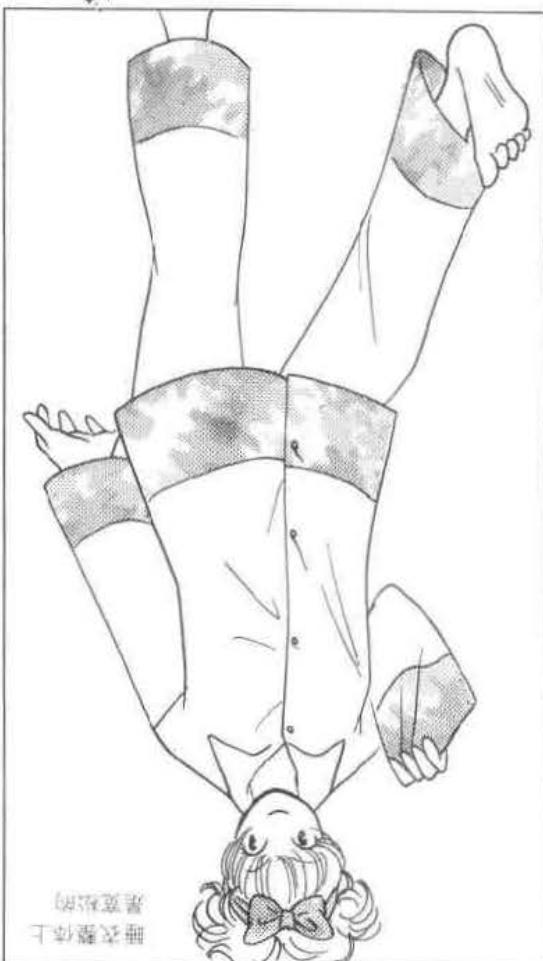
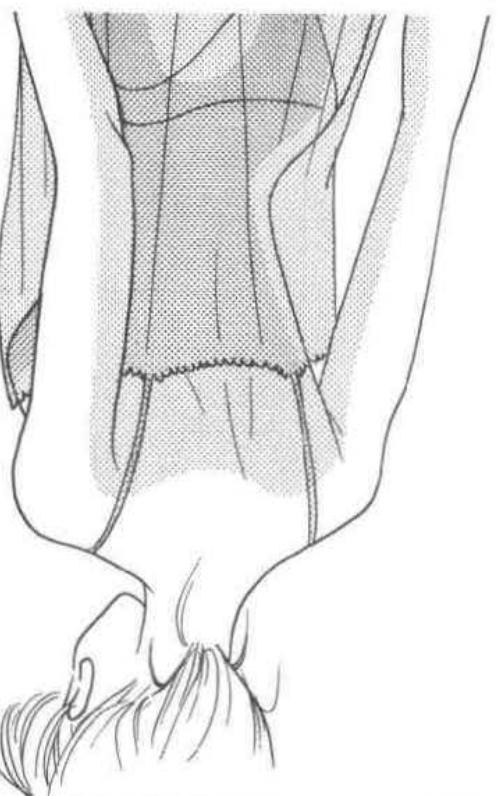
①勾出整体的形状。图案通常是玫瑰和叶子等



②用蘸水笔描画粗细均一的线



③按需要贴上网点纸



腰线和衬裙的画法差不多

腰线有不同种类。
总之一要画出舒适感。

腰线和腰机

腰线时

宽大的T恤



本来是看不见腰肢的，但为了造型，要用穿法或画法等强调腰肢部位。



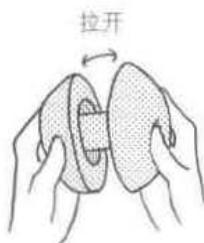
按照领口宽松的情况，可以绘画露出一点胸部的轮廓

一般是简形的线条

睡觉时的头发



用海绵制的球形发卷



拉开

把头发放在里面



扭紧头发
卷入发卷内



睡觉也不会变形

使用床单的表现效果

卷着床单

腰部和按着的胸部是重点，要用有力的线来描绘。此外，床单的皱纹不要描绘得太多也是很重要的。



卷得太厉害就成了木乃伊了

卷住身体之后，余下的床单可进行华丽的描绘。只要好看便行，大小用眼睛估量就可以了





①画裸体

②卷着身体的线画成绳状

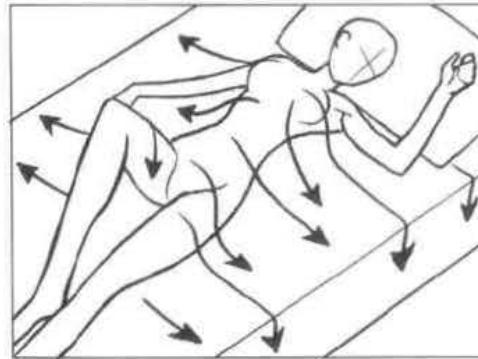
③以角色为中心，床单呈放射状散开，就十分好看

感觉上和长裙一样。去掉黑影，画面就有沉稳的味道

床单和睡姿



描绘皱纹



皱纹的流向



皱纹的线要鲜明



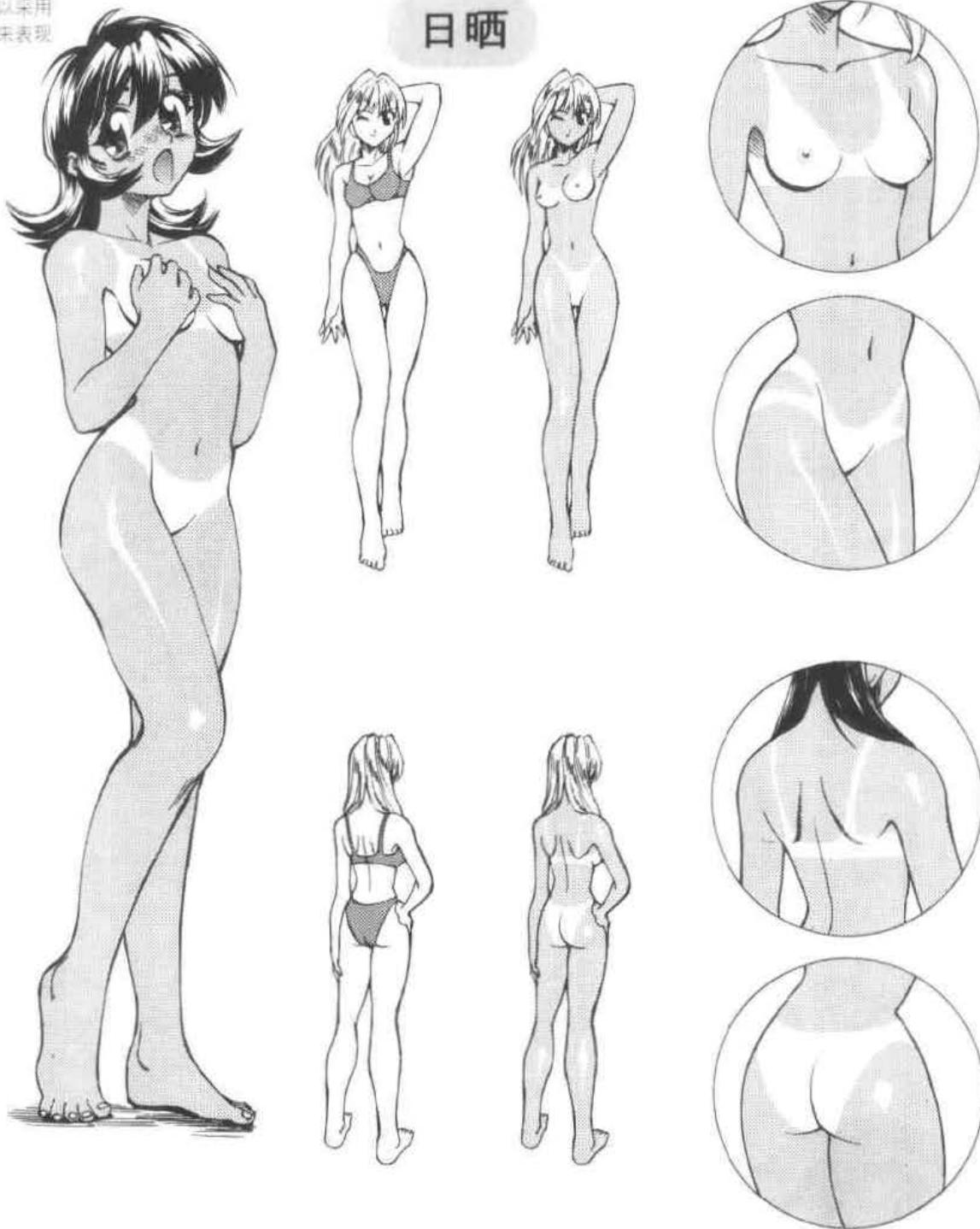
阴影部分用全黑或线网，造出深度，增加立体感



强力的线——质地坚硬的床单

日晒可以采用
网点纸来表现

日晒



步骤



贴上网点纸



刮去泳衣的部分



穿着衣服来晒

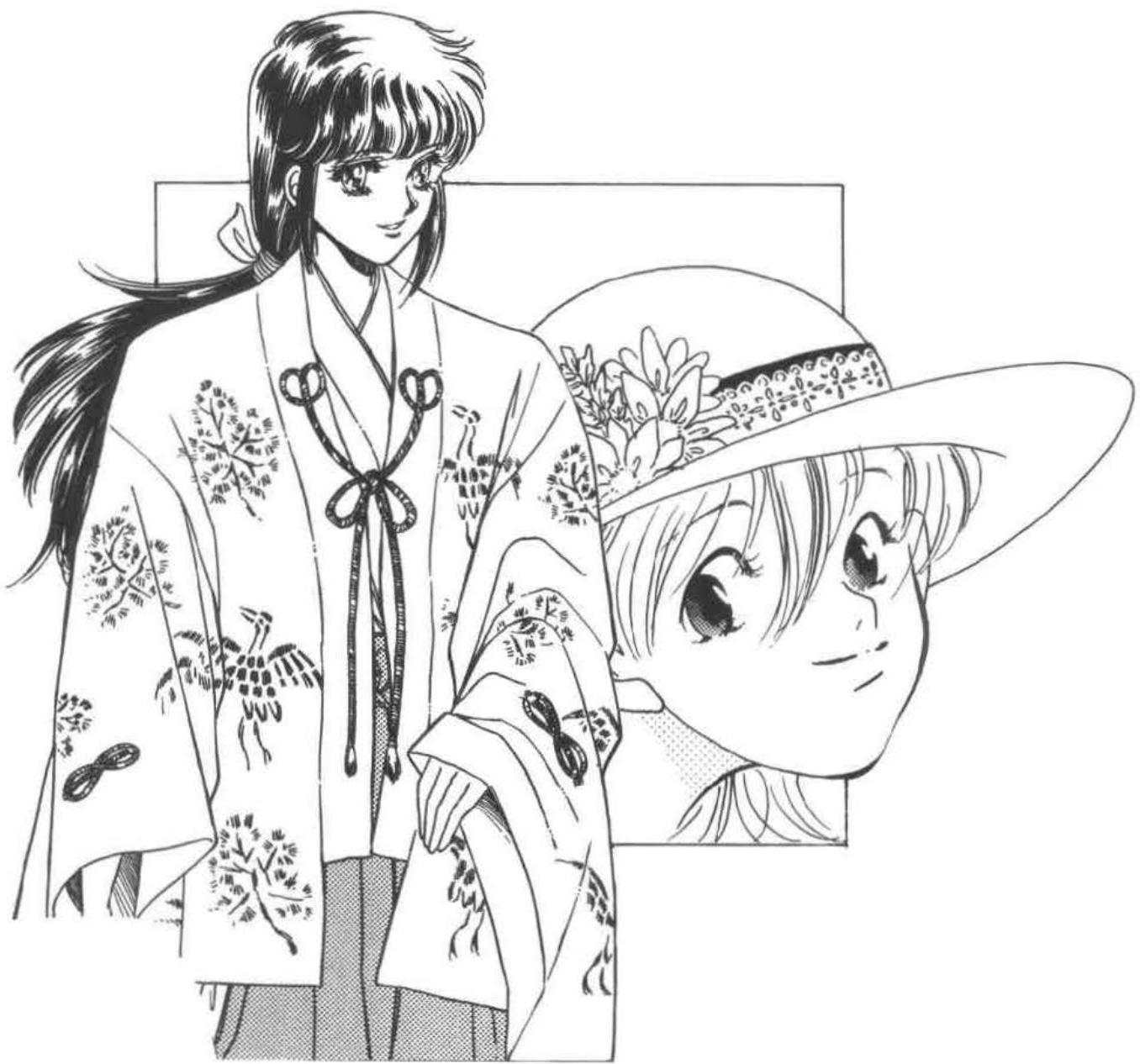


因雪反射阳光而晒黑

其他的晒黑

第4章

人间的少女



戴眼镜的女孩



简单的画法 1



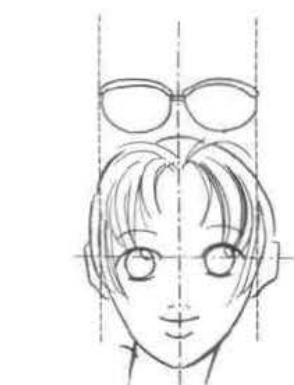
①先按喜好画出脸孔和眼镜



②用蘸水笔画眼镜的线条。使用细笔和圆规，便可画出鲜明的眼镜。角的部分则可不用圆规画



③画好眼镜后，加深眼睛的轮廓，增加眼睫毛等，完成其他步骤



戴眼镜女孩的漫画画法。
如果在现实派的画面里画
这形象，徒惹笑柄



拉开眼镜臂，戴上眼镜



粗镜臂大眼镜，从
侧面也看不到眼睛

简单的画法 2

画惯了
的话，
可以先
画眼镜再
画脸，这样
会比较快



眼镜片的表现



镜片为白色时
(完全反射) 可不
画眼睛

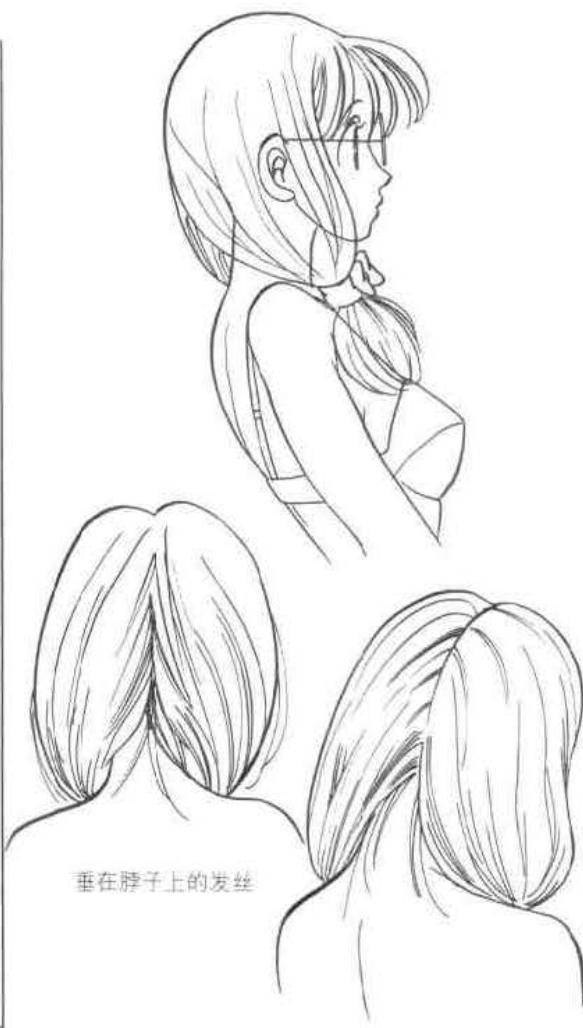


镜片下的轮廓线等，用细线
来描绘，部分用白色隐去



有时，眼镜的轮廓用手绘而不
用工具辅助，作品会更有味道

梳辫子的少女



长发的类型



遮住耳朵的类型



辫子垂在身后的类型
(也有人说这不算辫子)



背影



散开的发丝



散开的发丝可以带出天真的感觉



但如掌握不当，披散的发丝会令角色变成“疲倦的大婶”，要小心

辫子的变化



三股辫

用布卷着



束两个位置



头箍·头带·蝴蝶结

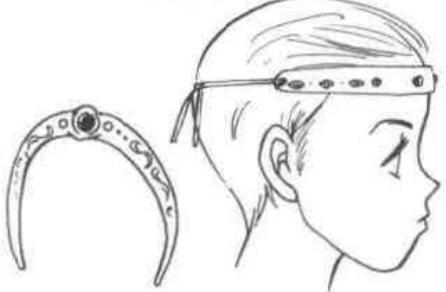
头箍·头带



固定位置的
起点在耳后



有各种不同粗细



头带和头箍



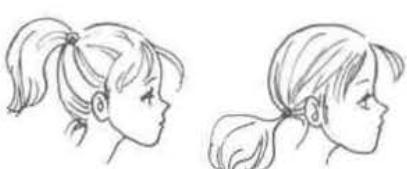
头箍是由皇冠变化而来



束在额际的是
宽的布或绳类



束起头发

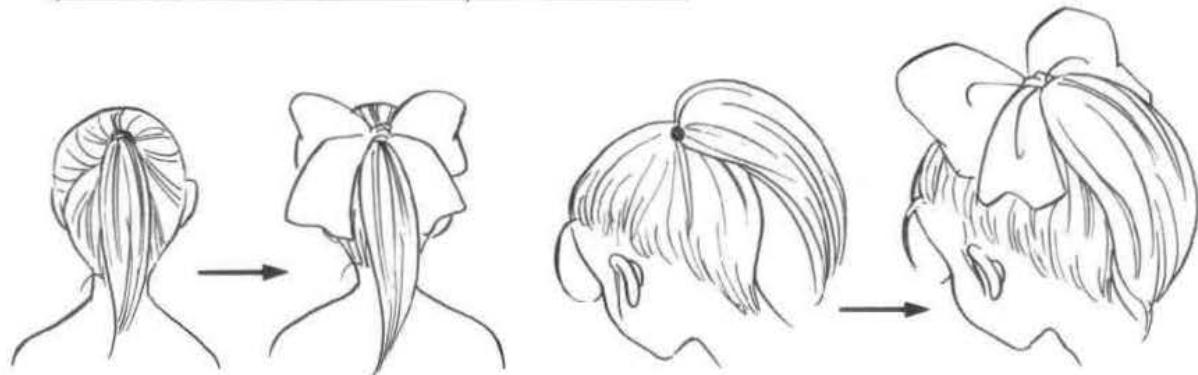
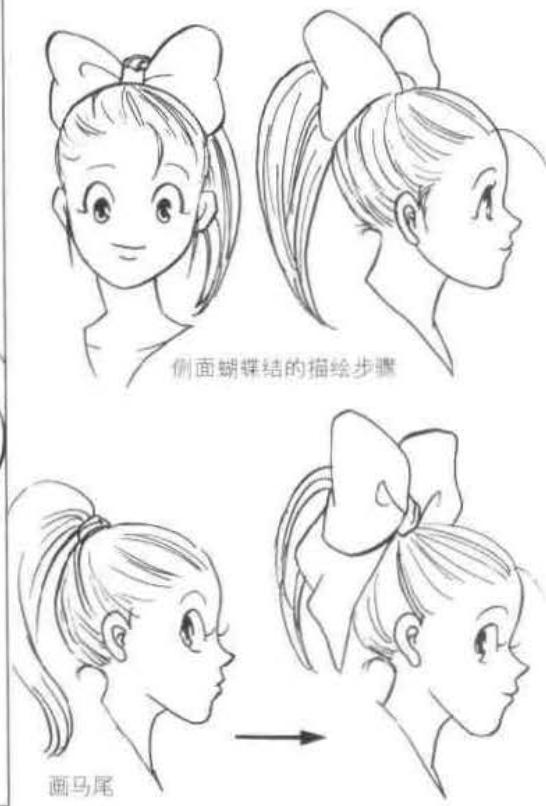
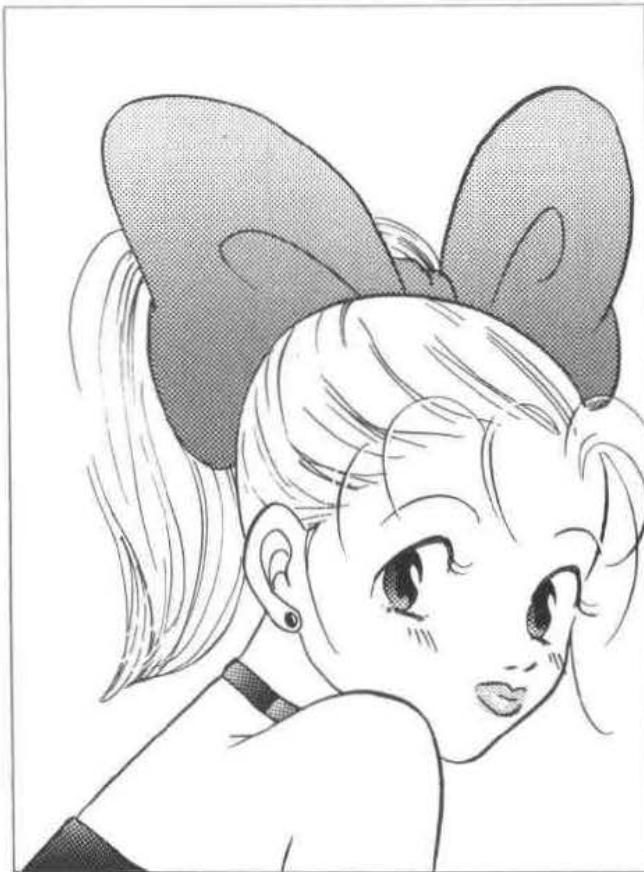


如果梳马尾，束发的位置通常有4个

蝴蝶结的画法

蝴蝶结是束发方法的一种变化。

画一条马尾，再画上蝴蝶结



蝴蝶结的变化



细丝带



蝴蝶结形状的发夹(本身形
状已固定，夹在发上即可)

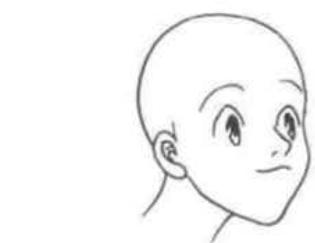


粗丝带，要用心地描绘

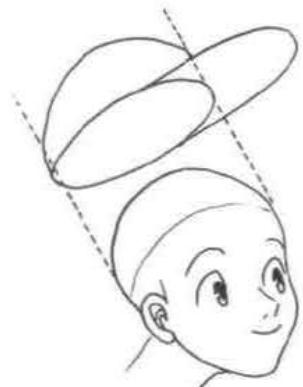
戴帽子



帽子是头部的延长



①清楚地画出头形



②画出帽子的椭圆形



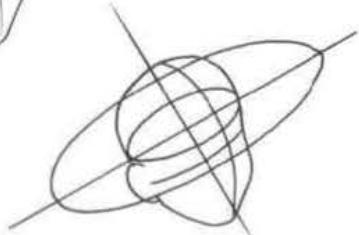
帽身的部分约
比头部大一圈



椭圆的画法按帽
子的戴法而定



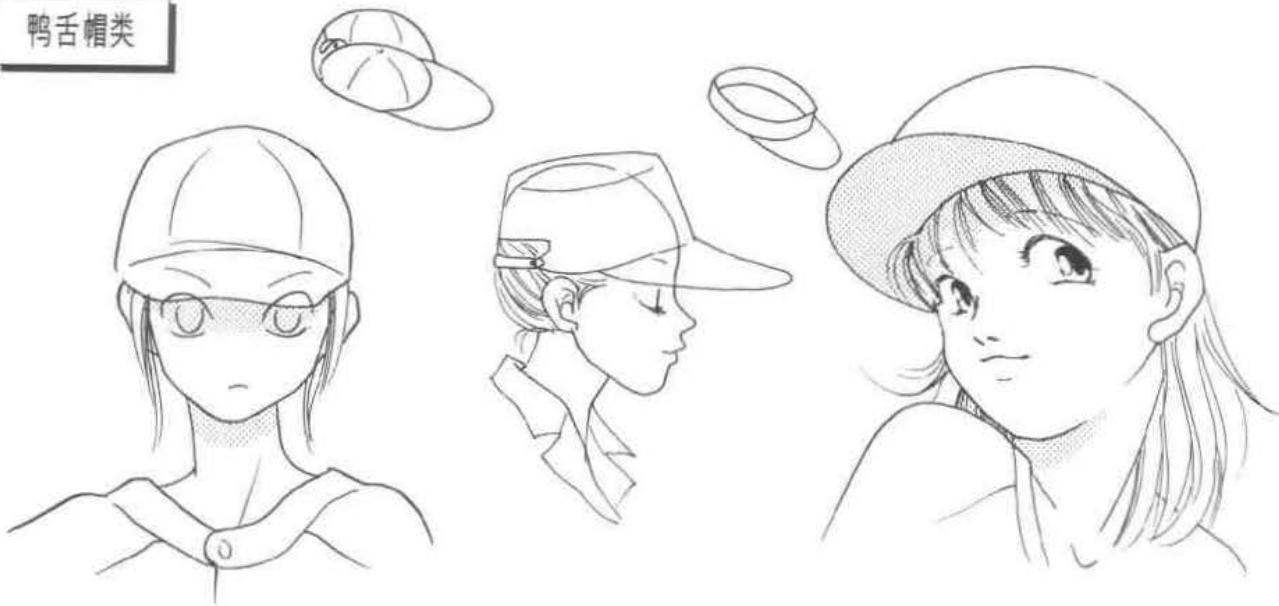
③画帽边



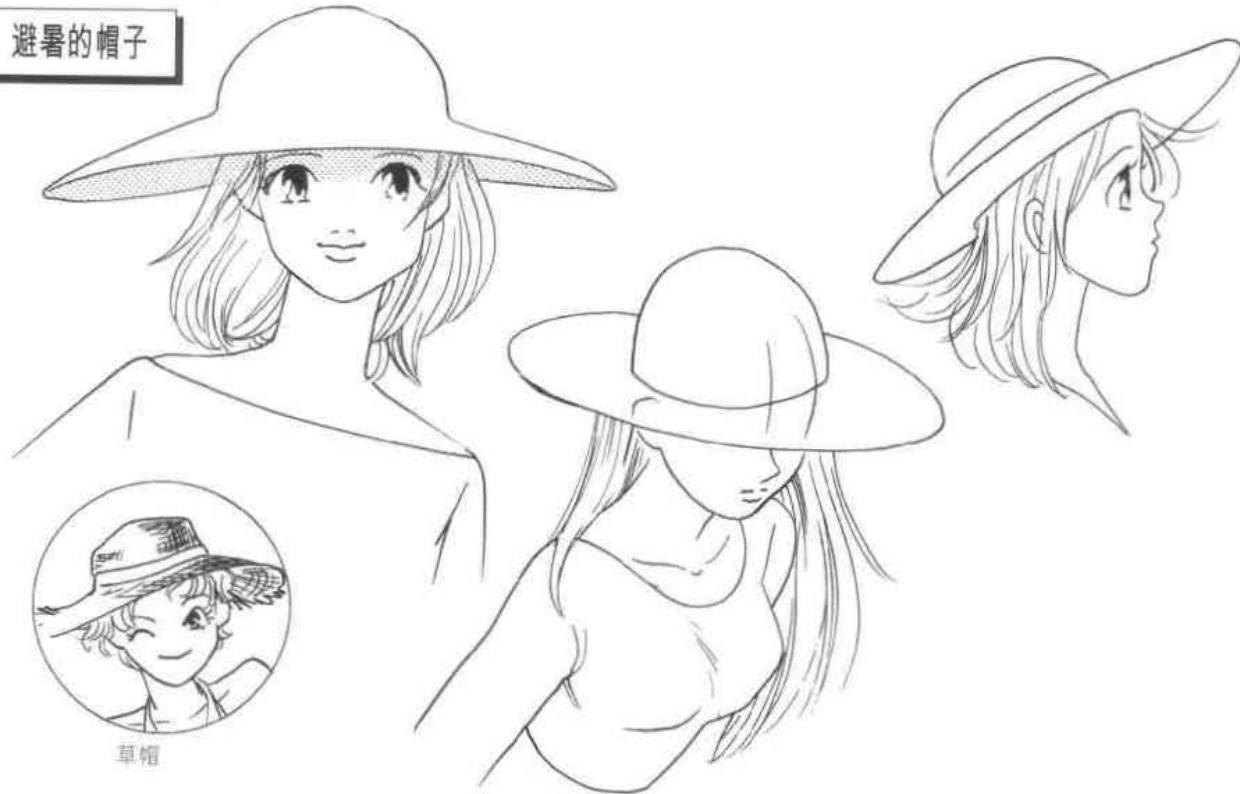
帽边的椭圆和盖入头
部的椭圆角度相同



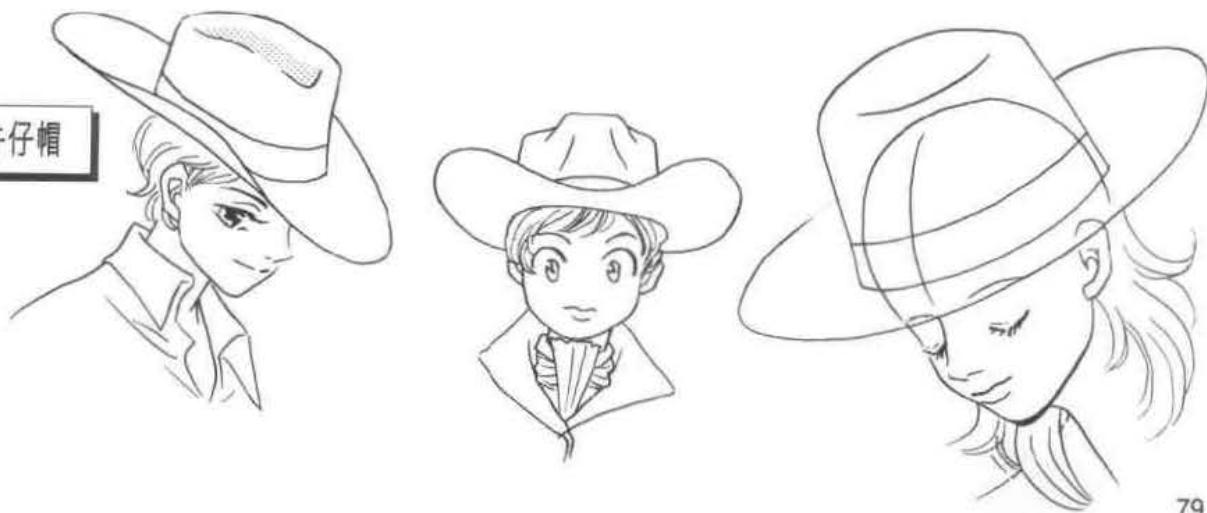
鸭舌帽类



避暑的帽子



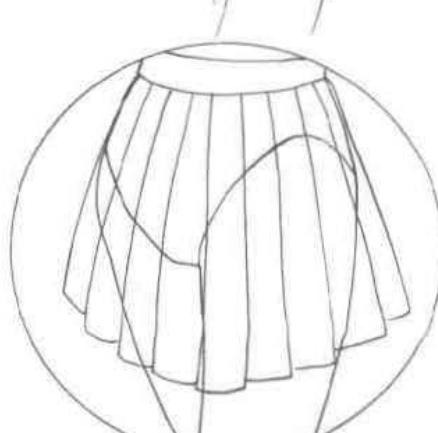
牛仔帽



校服



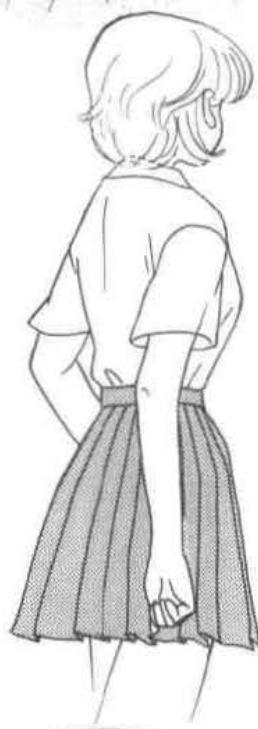
其他典型的制服



套装



衬衣和半腰裙



女佣



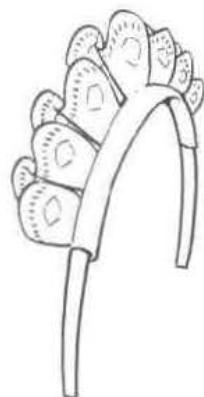
女佣的服装，可在袖口、衣领、裙子长度等地方加以变化



西方色彩的配件



头饰是头饰的一种

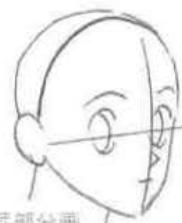
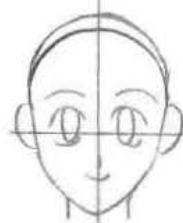


女仆装扮的构成

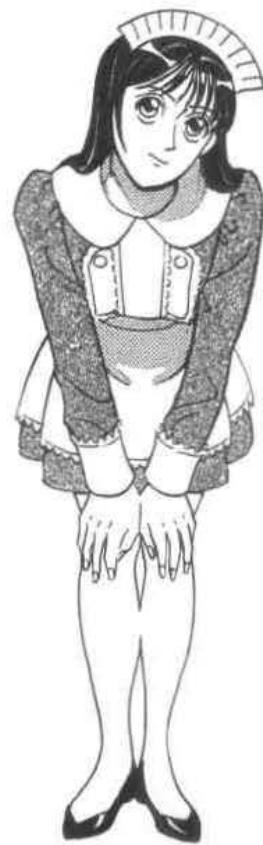
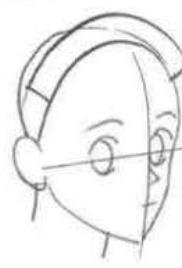


基本上是穿俭朴的连衣裙

戴头饰



在头带部分画
出椭圆便可



兔女郎

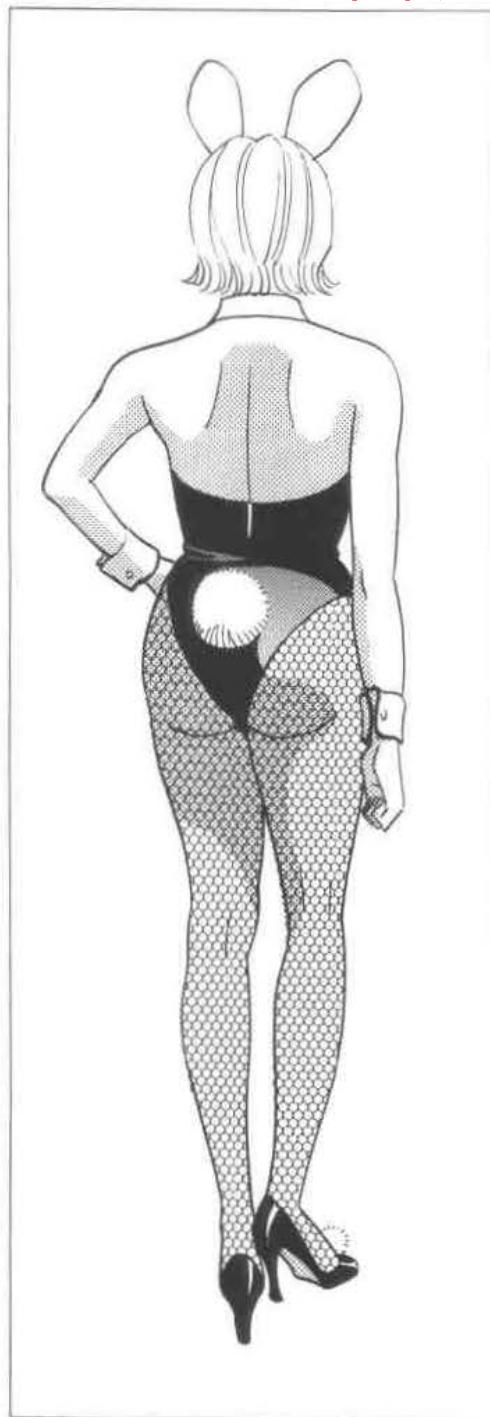


加上兔线球



鱼网丝袜的线一定要画至轮廓线，如有少许画出界，可以画完之后修正

鱼网丝袜的线要均等



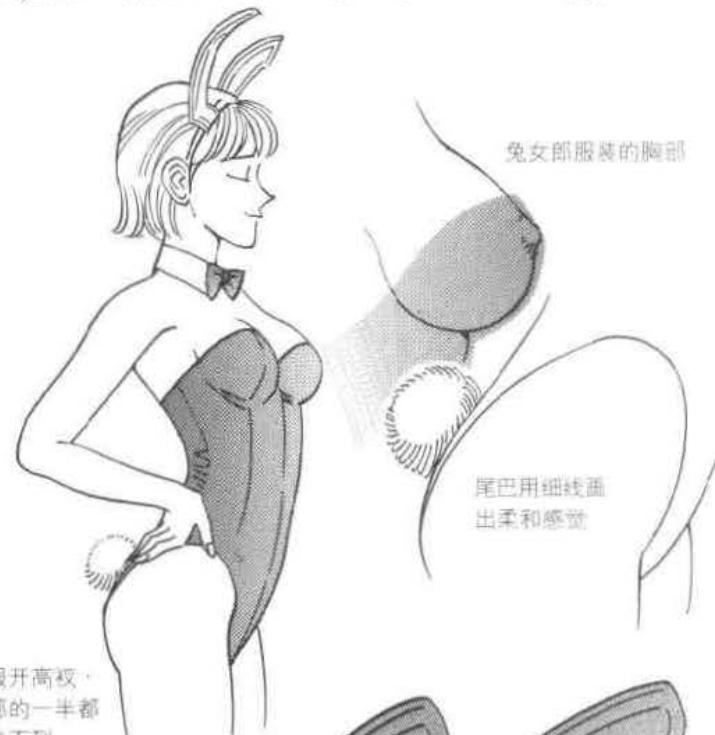
兔耳朵的位置应该在眼睛的上面



兔耳朵的长度和头部相同或稍长些



最近有种短耳朵



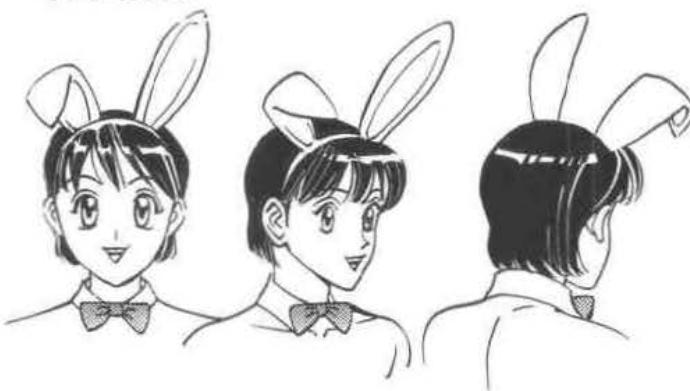
兔女郎服装的胸部

尾巴用细线画出柔和感觉

衣服开高衩·臀部的一半都遮盖不到

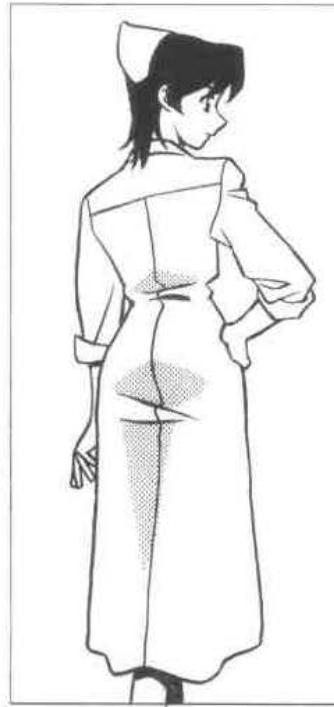
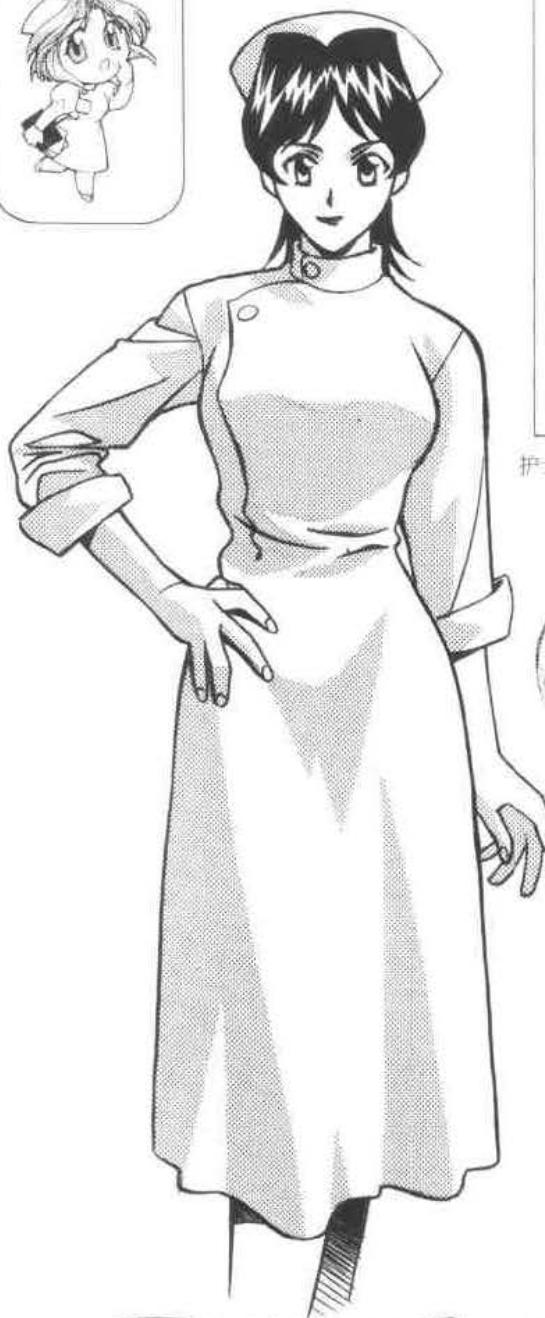


弯下来的兔耳朵



兔耳朵有不同的张开角度

护 士





女巫

淑女型的美丽鬈发



这是以女子歌唱组合WINK来
做模特儿画的。这两个女孩子都有一头
美丽的鬈发



这是卡秋莎(译注：
托尔斯泰小说《复活》的女主角)



这是蝴蝶夫人吧?



说起淑女型的鬈发，不由得
就想起WINK了……但如果换了
了脸孔和衣服，也许PUFFY
(译注：另一队双人女子组合)
也能给人这形象……

波浪形的鬈发



剪出有层次的长
发卷直着卷后造成
的鬈发样子
也很艳丽



这是把发卷直
着卷后造成
的鬈发样子



古典高贵仕女型



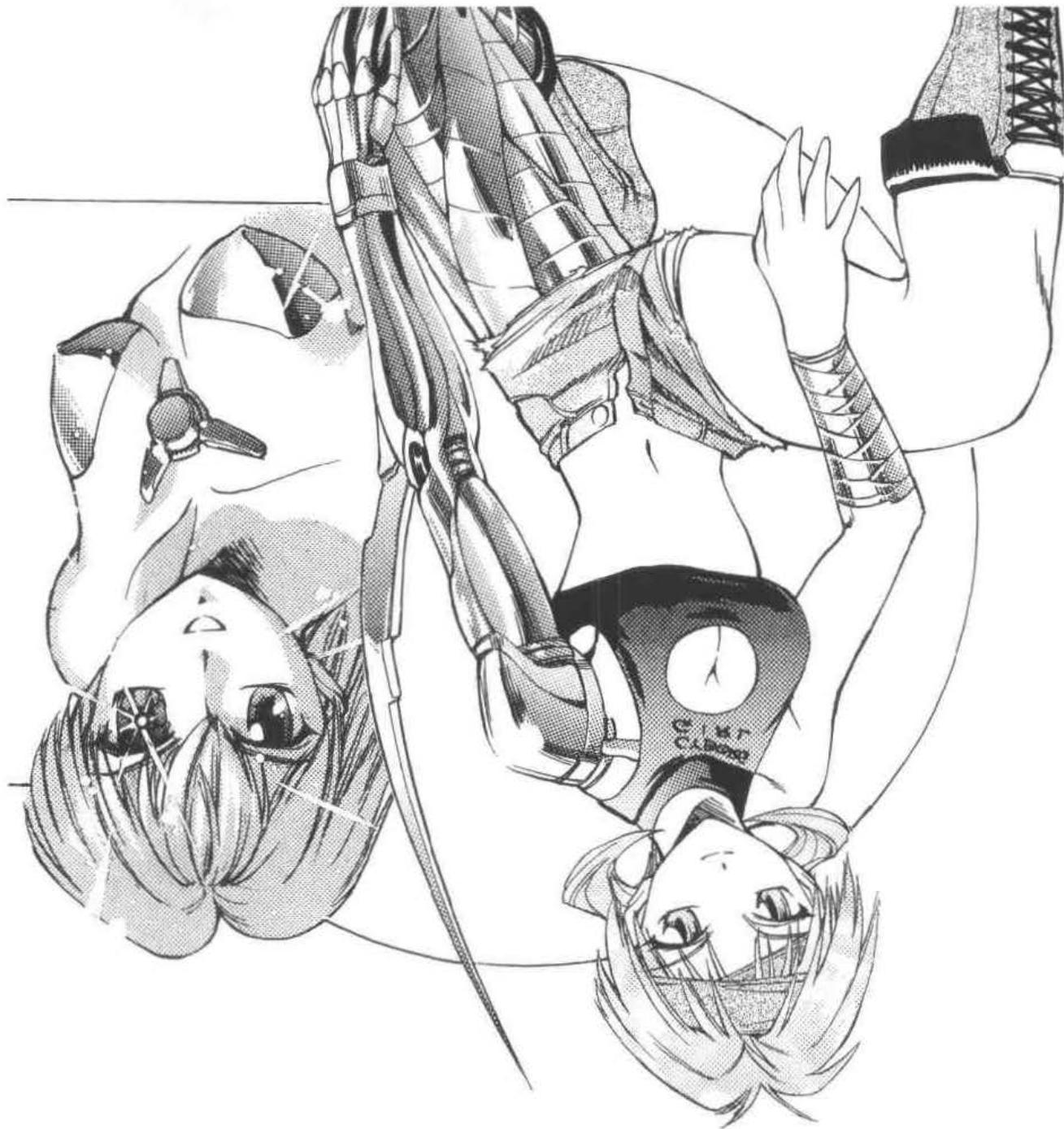
哈哈
哈哈
唯一



← 如果变成鬈发就
是这个样子。在
头顶后方把一些
头发束起，就带
出了淑女的味道



俗称淑女发
型的就是这
个样子了



奇異世界的小女

第 5 章

猫女郎



妖怪的感觉·可爱的感觉等·参照真实的猫



掌握真猫的
毛和耳朵特
征·适用于
角色设计

不同的猫女郎

斑纹或虎纹作为
身体上的花纹或
服装



波斯猫毛多而蓬松

暹罗猫给人敏锐的感觉

野兽少女

耳朵

长耳朵的不同部位



野兽少女的特征是有动物的耳朵和尾巴。



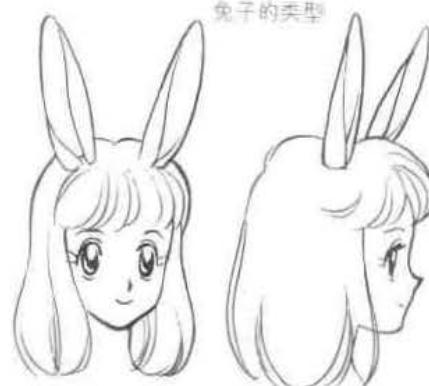
展现的角度、动作影响形状，学会这点，就能表现出少女心情、造型等的多种变化



三角形(狗·狐·猫)



圆形(熊·鼠·狸)



人的类型

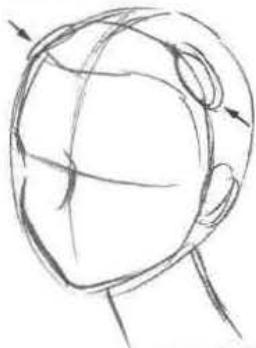


同是猫耳朵，也会因与头部的对比、大小等的差异而给人不同的感觉



听着来自
另一方向
的说话

简单的耳朵画法



在头上画两个圆形



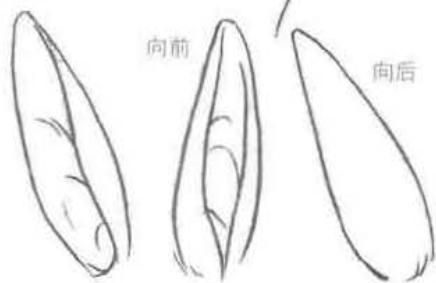
在圆形上画出耳朵形状



中间的线的画法定出耳朵方向



向侧

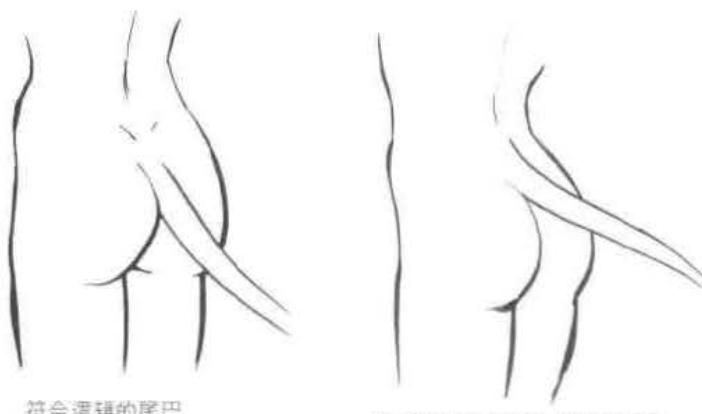
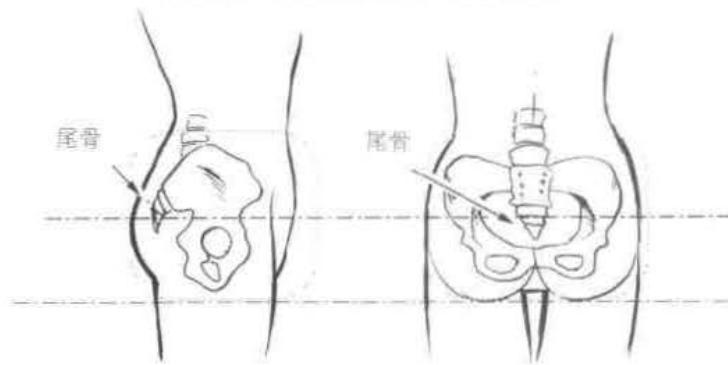


耳朵的方向可自由改变

尾巴



如果认为尾巴单纯的尾骨的延续，画出来并不好看。还是以自己喜好的画法为优先。



松毛狗儿



鳄鱼女

松鼠女

猫女

野兽少女的内裤



大概没有人见过有尾巴的少女，所以可以按自己的想像随意地画



拉链不是在裙侧而是在裙后

角的画法



可以用线条或网点纸
来表现出角的质感

画角来取代头上的耳朵

有翅膀的少女

鸟、蝙蝠、昆虫等有翅膀的生物，全都可
以用来作画翅膀的参考



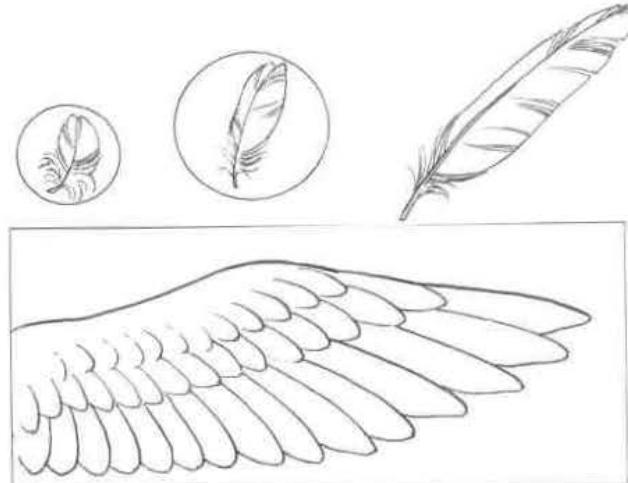
鸟翅膀的结构

大多按照实际的鸟类骨骼构造
来设计，让翅膀从肩胛骨长出来。

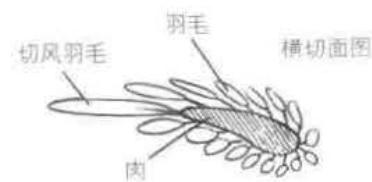
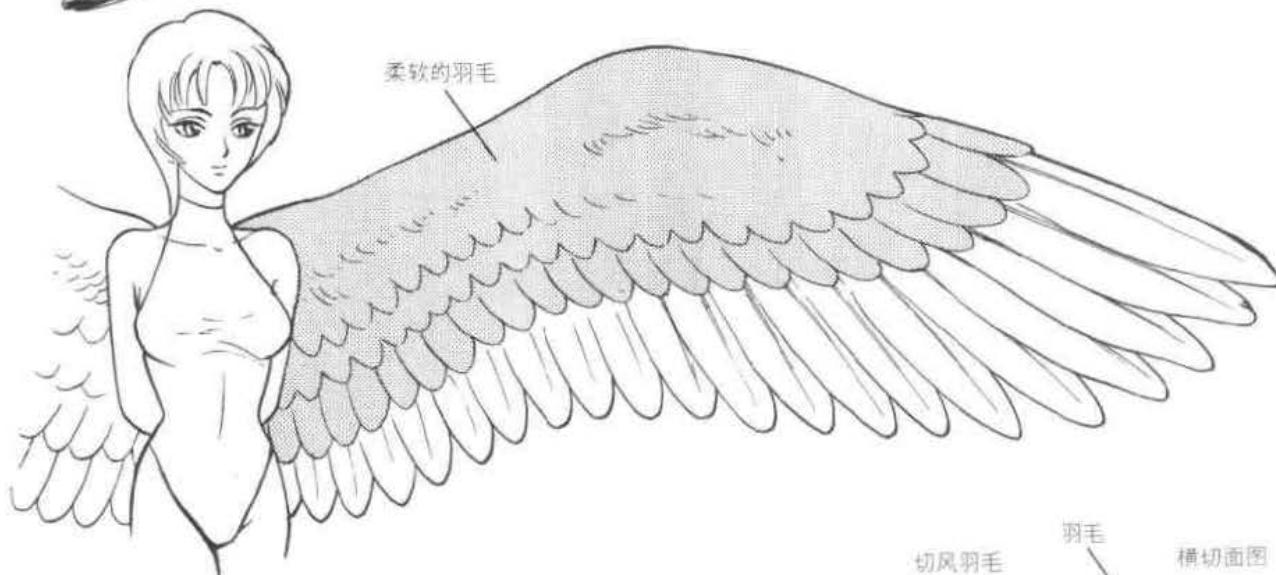
从骨骼上来说，翅膀是“手”（前脚）



翅膀的表面

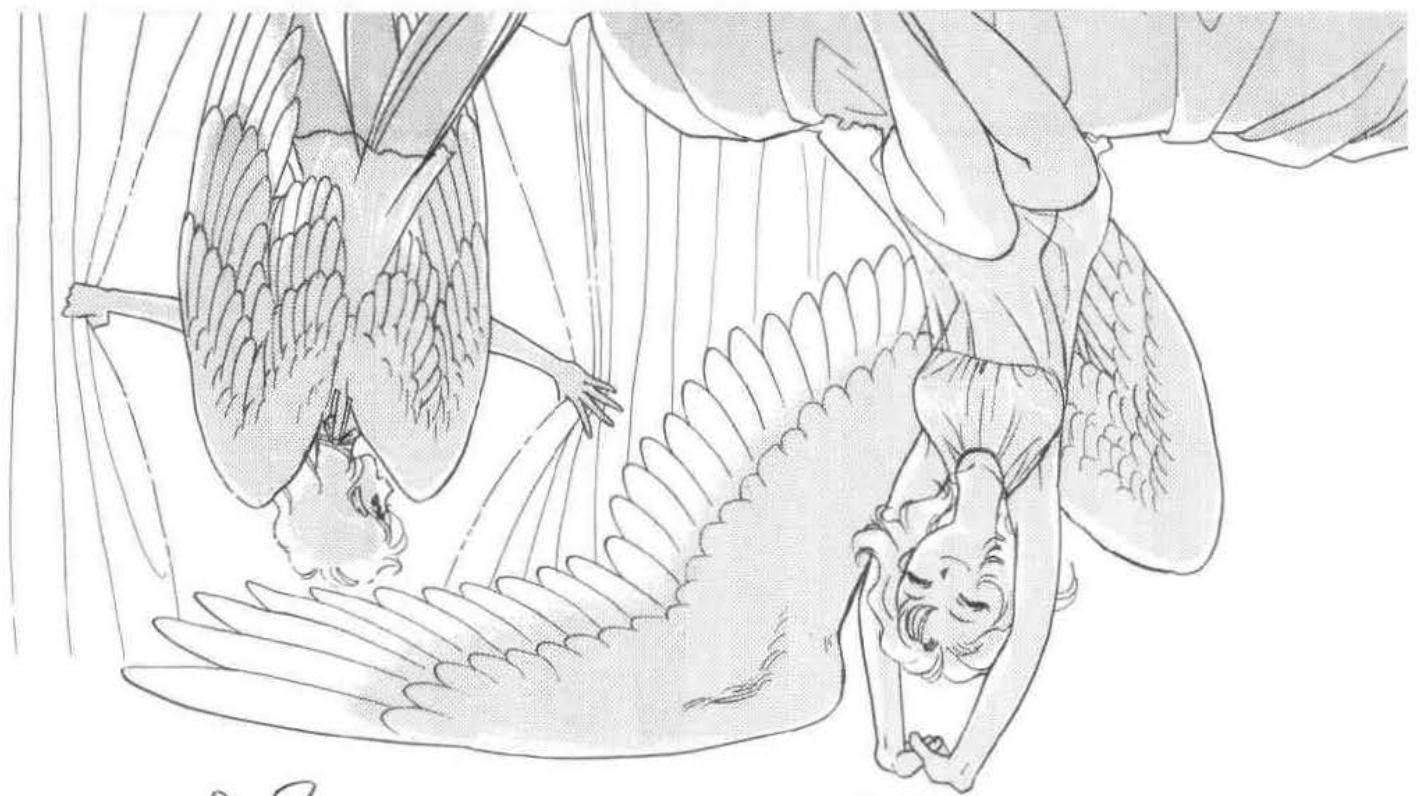


翅膀是越前的羽毛越长



（从构造上来看，长羽毛像是被短羽毛夹着一般）



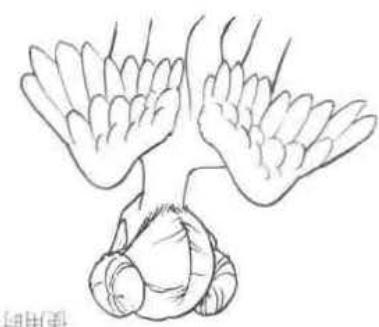
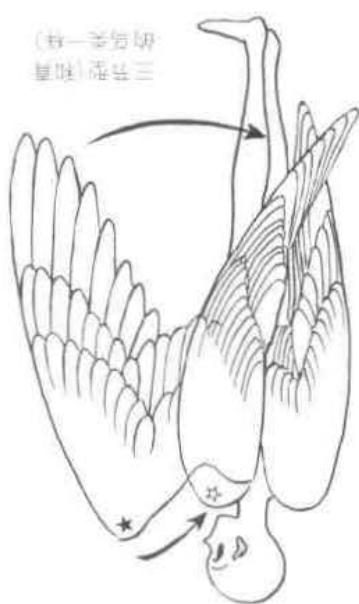


二节型
（美次画）

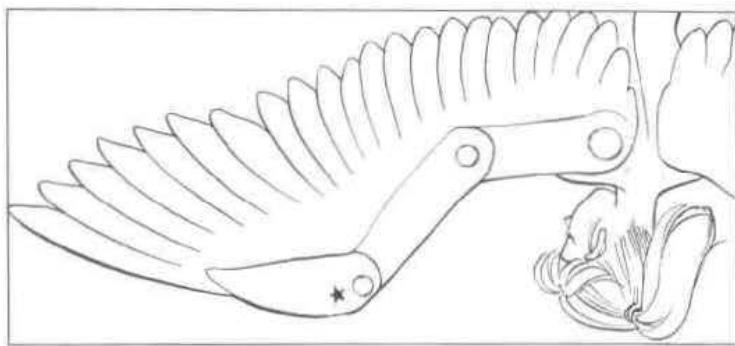
观察面部的
鳞片状开裂法



三节型（和音
的鸟头一并）



使用时将其大型



收起翅膀的方法不同会影响外观。

收起翅膀

美人鱼

在美人鱼的下半身设计上下工夫，表现原创风格。

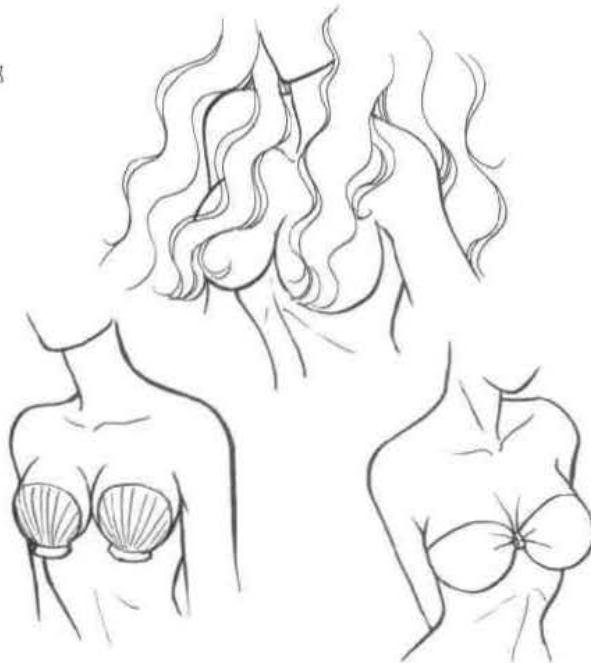


耳朵·头部

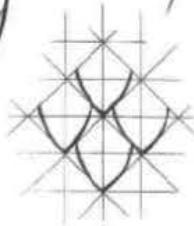
头发大多是长而鬈曲



胸部



下半身·鱼鳞

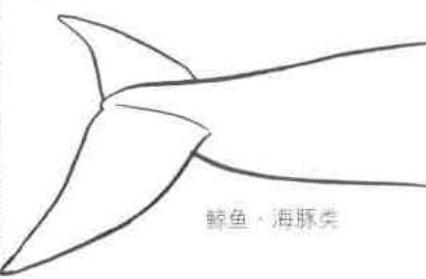
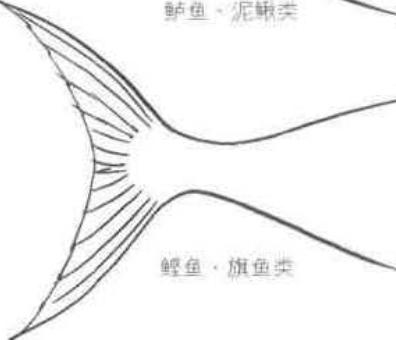
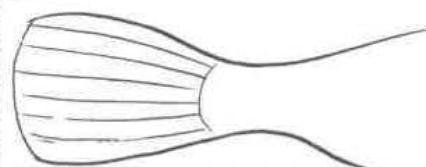
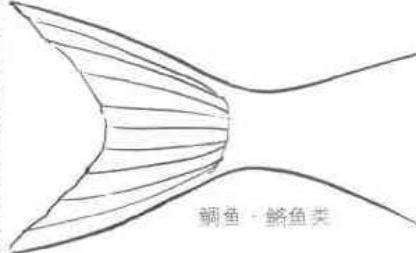
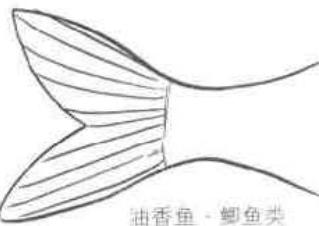


尾巴的画法

可以想像成人类的下半身变成鱼，所以到尾巴末端为止的长度是和脚的长度差不多



尾巴的不同形状



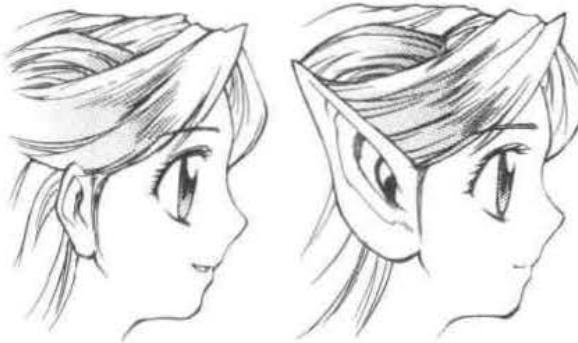
精灵

尖耳朵和昆虫翅膀是基本特征。



尖耳朵

基本上是人
类的耳朵变尖。



小耳朵



大耳朵



横向型(大)



横向型(小)

横向型的耳朵，
可以想像为普通
耳朵横向生长

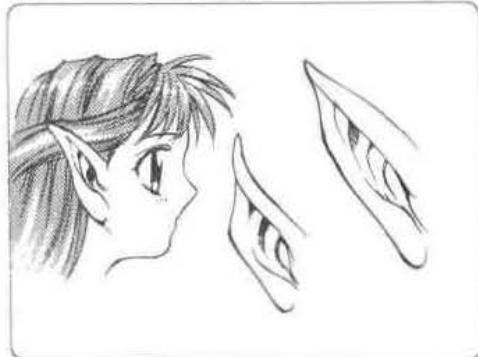


横向耳朵的情感表现



尖耳朵的形状

普通的尖耳女



各种设计

横长型(大)



动作很自由

精灵的翅膀

蜻蜓或蜉蝣类翅膀
的少女，多有4只翅膀。



交叉型的翅膀

蝴蝶型

兜帽和斗篷



以斗篷的飘扬来展现空间和气氛，是容易的事

有兜帽斗篷的画法



①决定人物的轮廓



②画时要考虑到头发的存在，把兜帽画大两圈左右



兜帽的固定法

按照时代设定或概念来画，可有多种不同



基本



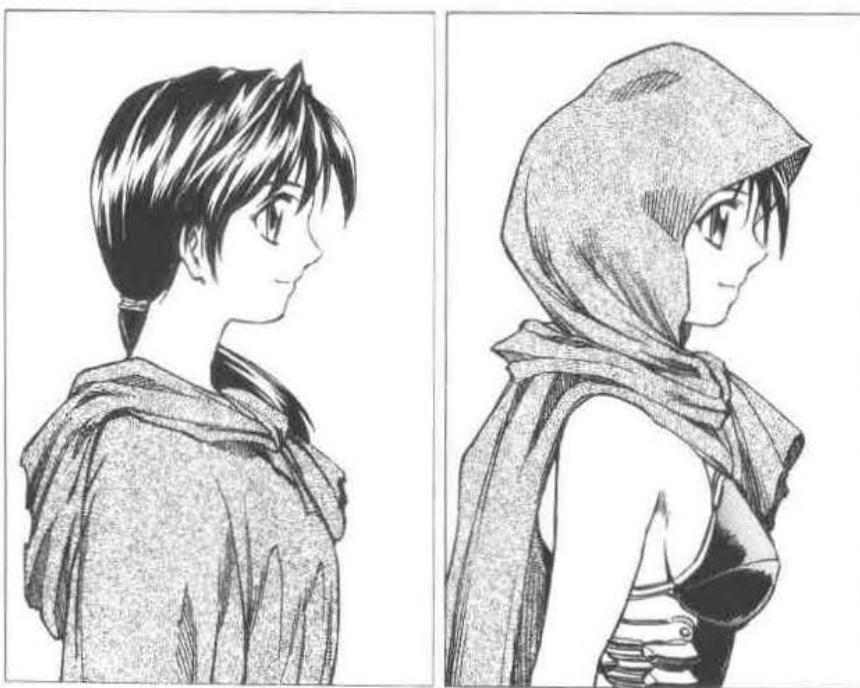
卷起



在一处固定，有领



在三处固定，无领



脱下兜帽的形态

露出一只手臂·只戴上兜帽的半身像

完全隐藏的形态



斗篷的飘扬是很感性的。下摆破烂的斗篷别有风格

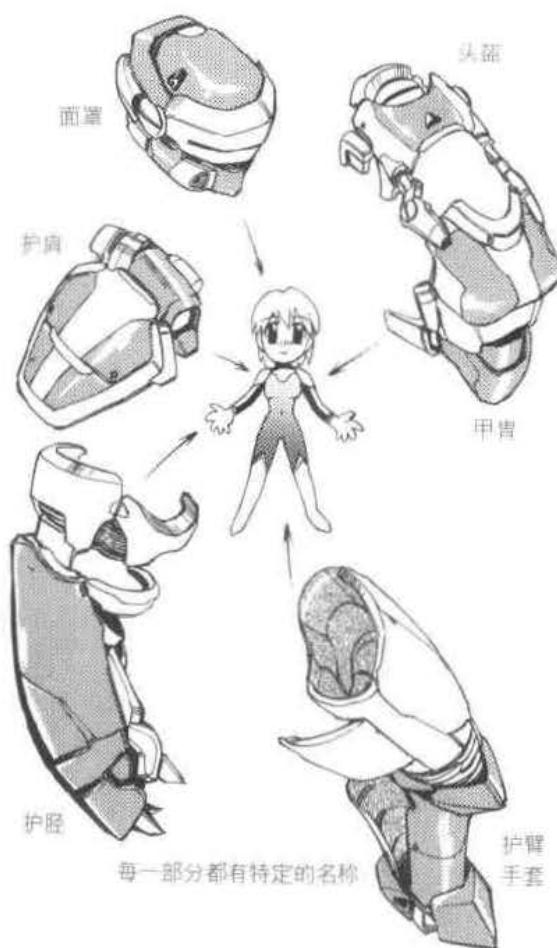
有帽的斗篷分触及地面和不触及地面两种



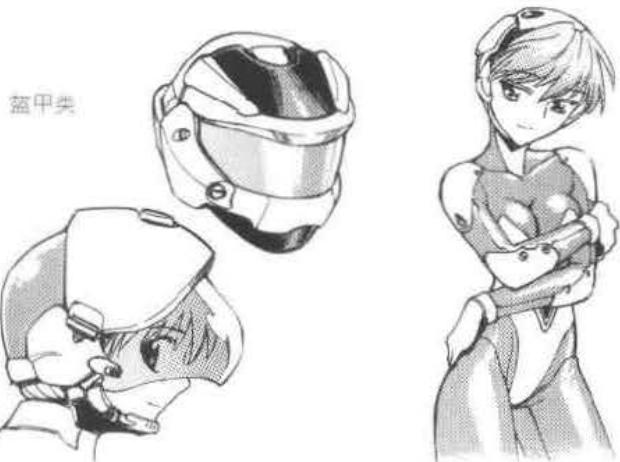
动力装甲



各种部件



每一部分都有特定的名称



盔甲类

在着装之前，要穿上机能护身衣，这件衣服的设计也很重要

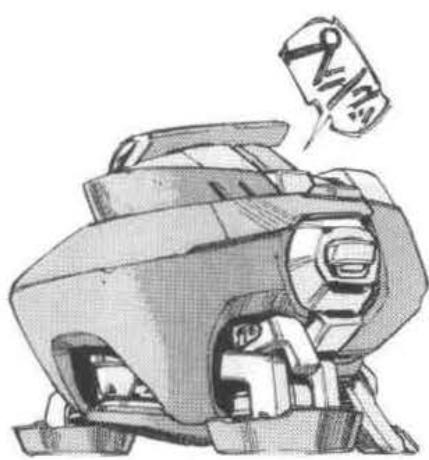
完全遮盖头部的头盔。可参考摩托车头盔或战斗机头盔



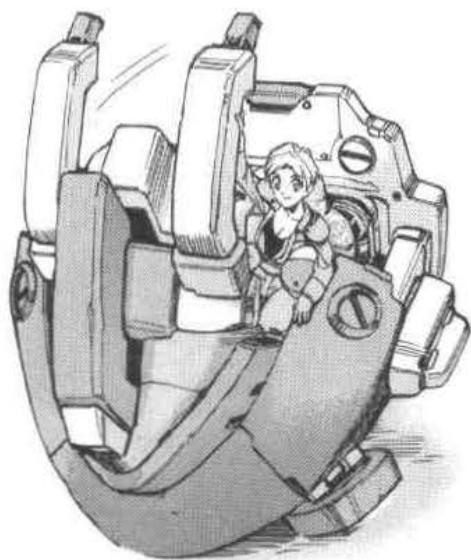
最近常有采用避震液体、微细电磁波来做护身的设定，看起来就像没有穿衣服一样

机械人类型

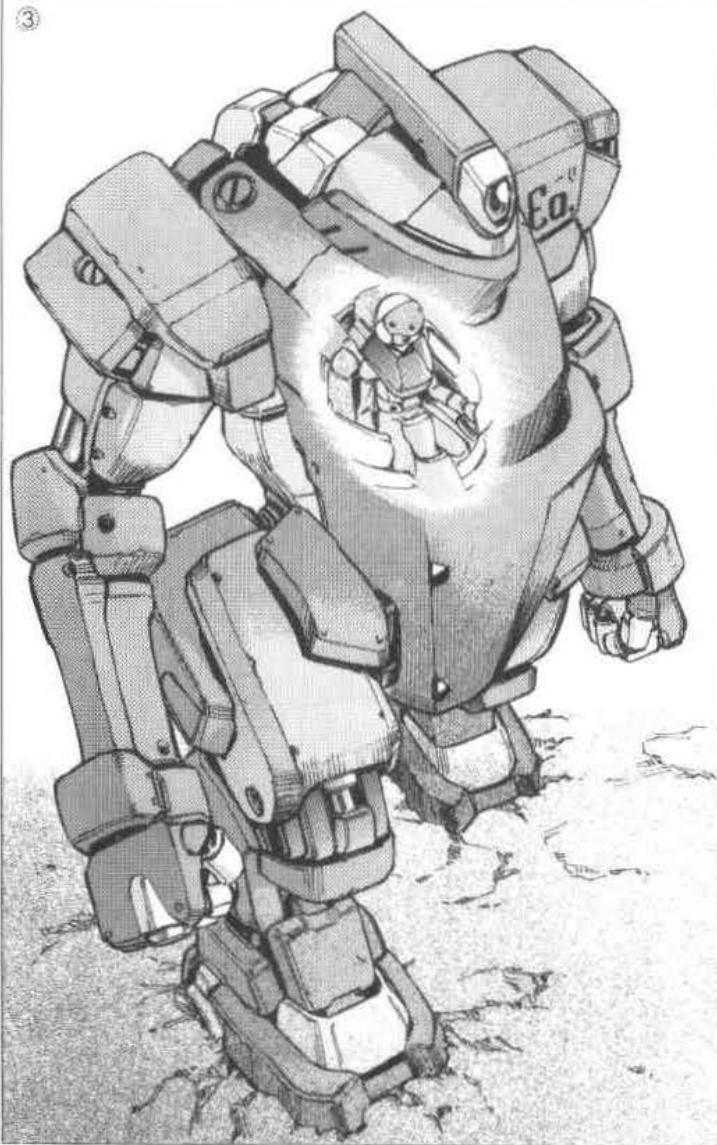
①



②



③



不同的操纵形态



有座位的



站着操纵的

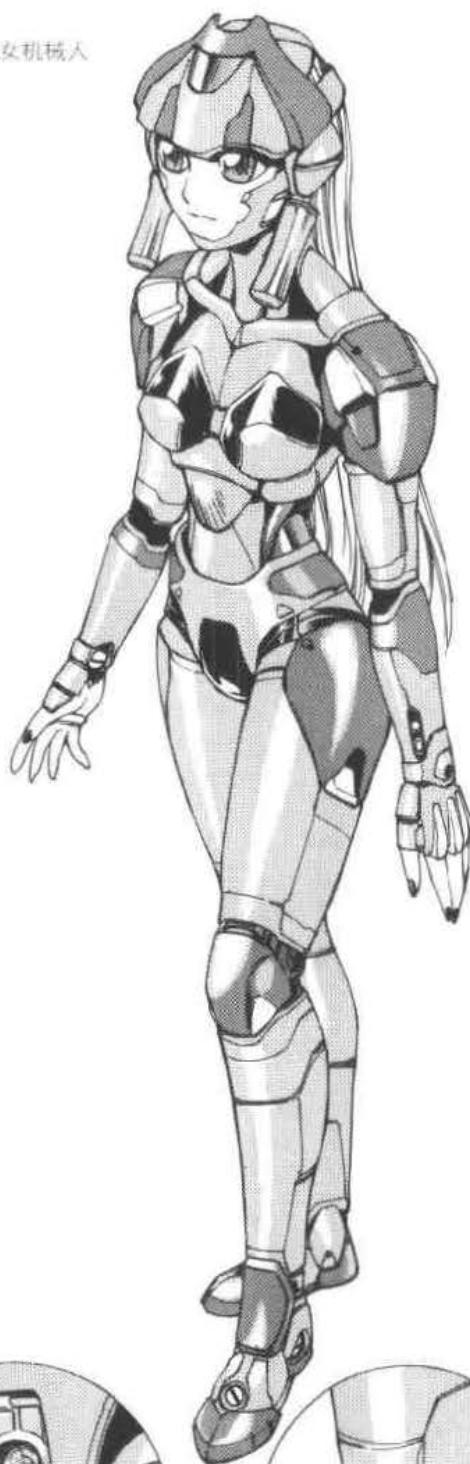
两人一同操纵的类型



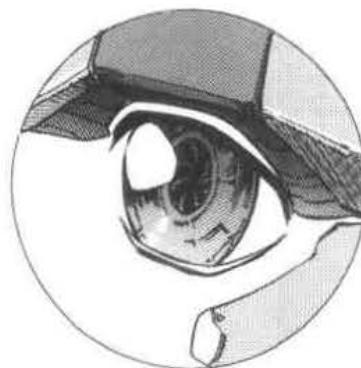
机械人·再造人



传统的女机械人



要表现出机械的味道，可以用很多不同的方法去描绘。每个时代流行的东西都不同，最重要的是以自己的喜好为优先。



可以摄影的眼睛



煞有介事的电线和喉管



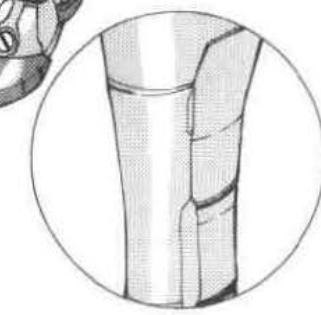
螺丝等的表现



感应器之类



仪表类



接口



描绘可活动部分或内部的细微物件

再造人

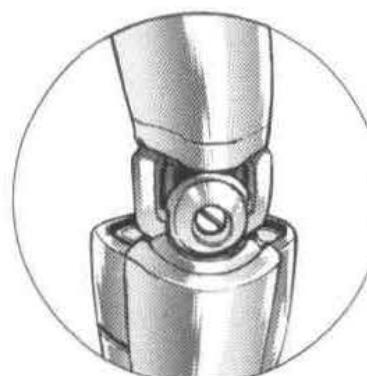
再造人是一半人
类，一半机械人。
按需要把少女的部
分身体画成机械



带出机器的质感



涂黑



贴渐变网点纸



脸是美少女，脱去衣服
后见到机械身体的类型

脸是人类，受伤后看
到机械部分的类型



一只眼睛是机械

小豆丁角色



小豆丁角色头身的比例一般是1:2或1:3，所以头部要画得大一点



手脚大的类型

手脚小的类型

普通平衡度的类型

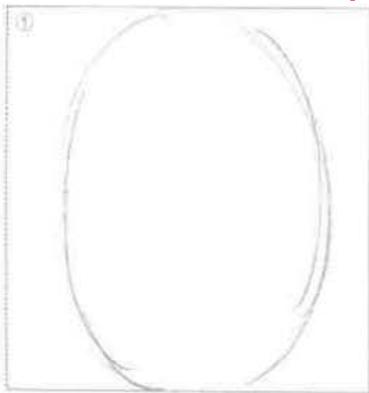
简单化的画法，一眼看上去如涂鸦般，是最接近漫画的



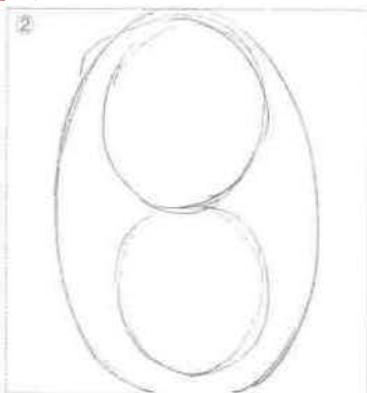
手脚画大，不依正常比例

手脚画小，不依正常比例

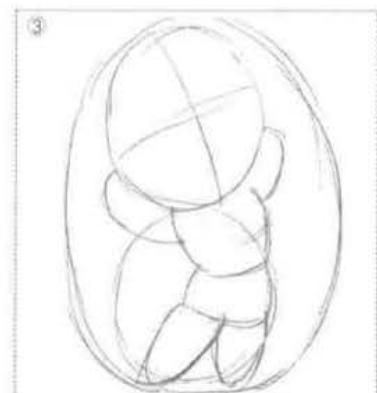
手脚前端画成胖而圆



定出要画的范围



按1:2或1:3的头身比例来画



走出姿势



描绘细节



进一步简单化。但发型、姿势、服装不变



把角色变成小豆丁



由上面压下去，把角色整个压得圆胖。就是小豆丁角色了。如果有一幅画作依据，就把其细节简单化



如何改变比例，视描绘者的选

各种小豆丁角色



画技少女



布娃娃少女



小淑女



女学生



女服务员



舒适的样子



运动少女



未睡醒的少女

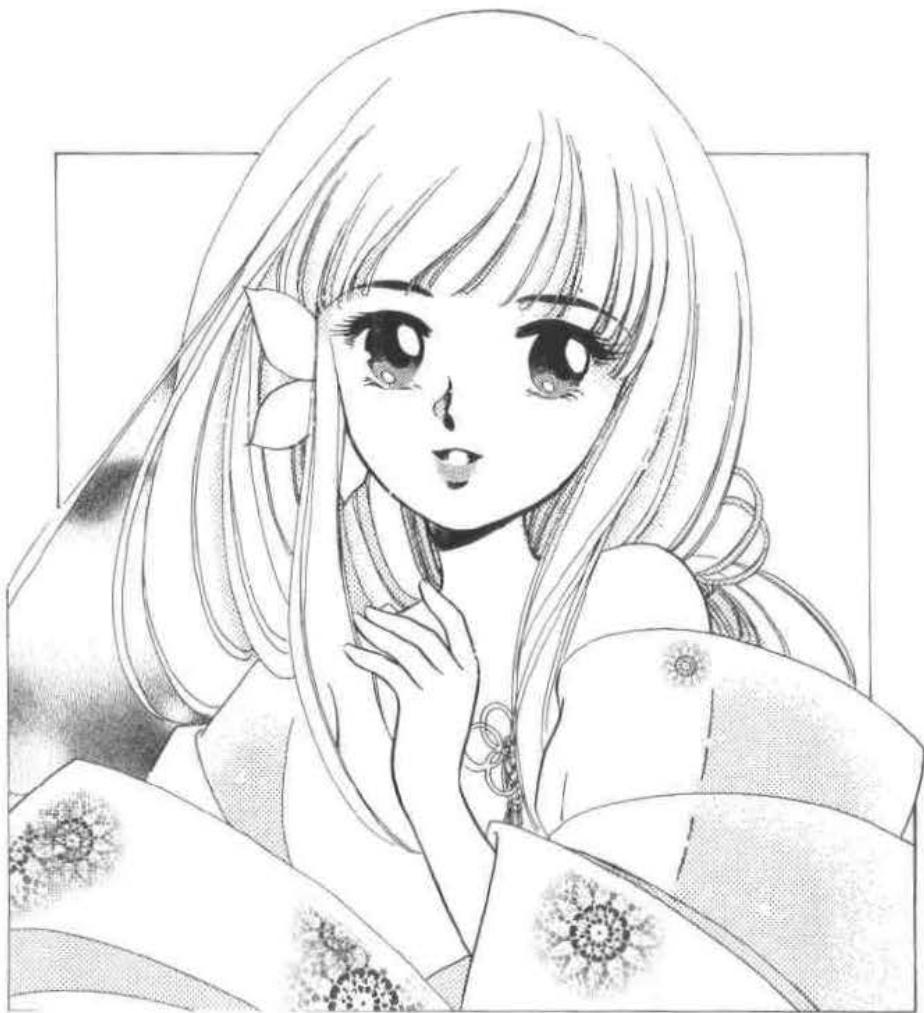


裸体

第6章

向漫画家学习

表现方法



美少女

作画：EIMU MIZUKI



要表现纤细的身段，关键是腿要细

虽然看起来是不经意的构图，但已经网罗了作为漫画题材的3种美少女(幼女·少女·稍成熟的女孩)。漫画的魅力和乐趣，在于当你“想画3种不同类型的女孩”时，不单是画3人并排，而是可以加上戏剧性的表现，让人感觉到有什么故事在其中。天真烂漫的姿势和表情，加上有动感的头发，展现了一个稍微曲着身子的少女。不太大的骨盆和纤细的腿，是展现少女纤细身段的重点。

大胆地采用粗黑框线，也很有效果。贴上大网点的网点纸，给人时尚的印象，并可造出有很强感染力的画面。



以腮红表现出害羞和惊慌。可以用细线和网点纸等来表现腮红。把笔和网点纸都用上，可以制造出很大的感染力



这是经传真机传来的草图。能够在一开始时就看到完成图是怎么样，是很重要的

◆EIMU MIZUKI档案◆

出生地：大阪府

◆工具◆

主线：人物：斑马牌圆珠尖E型

细线：斑马牌圆珠尖E型

草图：尖铅笔0.3mm·0.4mm 2B

尖铅笔0.5mm 黑



:YAMATON DESHI NO KOKOROE:

冰仙子

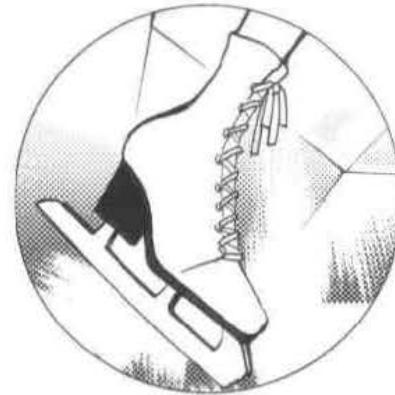
作画：谷口智子



使用白色是表现光芒的基本方法。在头发、眼珠等地方，画好之后，加上白色，可取得很好的效果。



羽毛的轻飘飘与柔美感，以细而鲜明的线表现出来。这是使用圆笔尖画的。



脚背柔顺的线，营造出性感。想像着鞋中美丽的脚形，画出鞋的形状。

短小的身躯和口红表现出少女的可爱

大眼、小嘴，是传统美少女像的典型要素。嘴巴虽然小，但是唇形却清楚地刻画出来，表现出口红的存在但又不会太过火，让人感觉到少女的羞涩。从身躯与头部的比例而言，身躯比一般要短小。而身体线条是简单地描绘，表现出未成熟少女的感觉，显得清雅可人。

柔软而有立体感的翅膀，点出了角色的非现实性；而溜冰鞋则带出角色站在地上的踏实感。以小道具带给角色“形象对比”，是绘画幻想画面的方法之一。

◆ 谷口智子档案 ◆

出生地：北海道
代表作：《叫我做公主吧》
《公主王子》

◆ 工具 ◆

主线、人物：G笔尖
细线：圆笔尖
草图：尖铅笔0.5mm 2B



对比

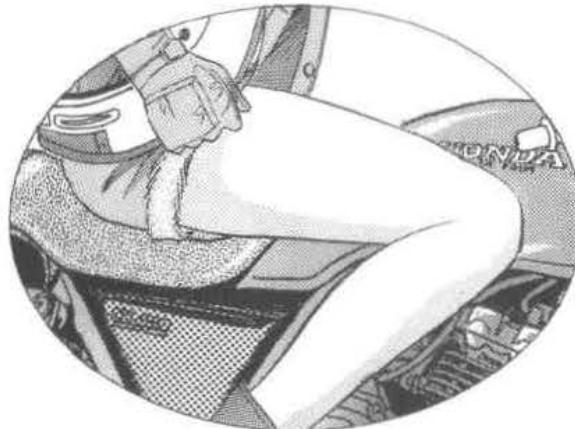
作画：河方薰



以不露出身体线条，来表现出上衣质地的硬感。缝合衣服的线的粗细，也是用来表现质料的要点之一



看着这双深邃的大眼睛，可谓是描绘美少女的关键



摩托车和上衣这两种无生命物体的网点，强调了大腿的白皙和柔软，营造了细腻的质感



硬朗的机器，衬托出女孩子的柔和与光芒

摩托车和女孩子的组合，是让女孩子显得更有魅力的方法之一。机器和摩托车等的“硬朗”和“冷酷”，与女孩子的“柔美”与“温暖”刚好形成对比。所以，能够令女孩子的健康、魅力倍增。随便地披上的上衣，遮蔽了身体的线条，也是表现的手法之一。因为隐没了身体的线条，就可强调出手脚的白皙和肉感，使无袖衣配短裤的装束比平常产生更大的魅力。



小心描绘的短靴。鞋跟和鞋尖的污渍，不经意地带出了立体感和质感

◆河方薰档案◆

出生地：东京

代表作：《TV JACKER》

《多一点GOOD KISS》

现在：《GOOD KISS！Version2.0》

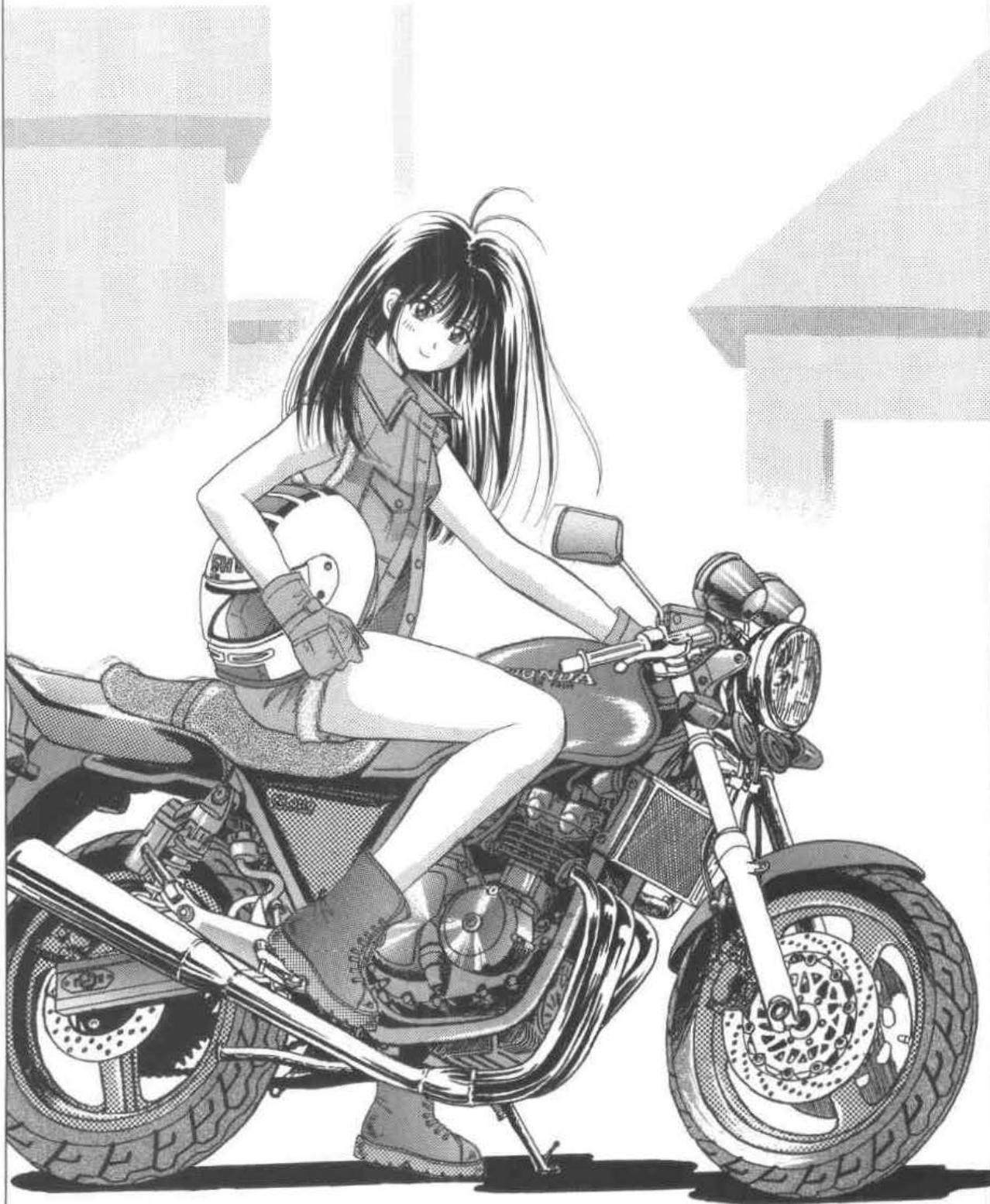
正在：《MAGAZINE SPECIAL》连载

◆工具◆

主线：人物：G笔尖

细线：圆笔尖

草图：尖铅笔0.5mm B



两个女服务员

作画：草野红壹



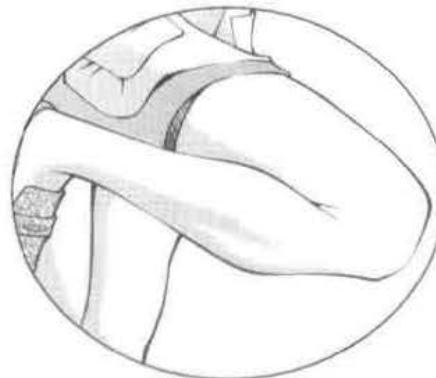
裙子是质地稍硬的，非常贴身，才会产生这样的皱纹。曲线的角度展现了臀部的立体感。用蘸水笔绘画时，为了要让前面那个角色成为中心，后面的角色描绘就尽量低调。

线条与阴影的画法突出角色的个性

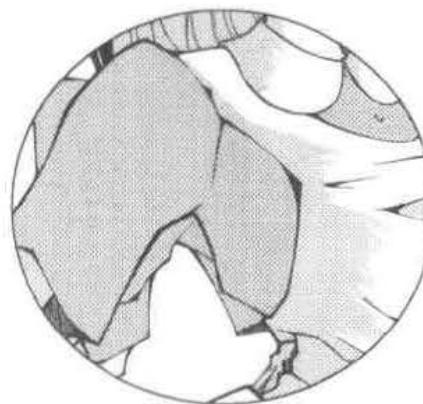
草图是以骨骼为基本，头发的曲线、脸和手脚的线条、托盘和杯子的曲线等，质感各有不同，都在笔触上表现出来。有粗犷线条的，往往能形成“古老”的画，但是在这儿，由于线条纤细而鲜明，所以不会有古老的感觉。在描画衣服的线条时，一方面迎合着身体的曲线，一方面以直一点儿的线条来画，表现出衣服这无生命物体与人体不同的独特味道。画头发的笔触，与身体部分的线条完全不同，更能表现出头发的柔和与飘逸。有个性的线条，其粗细起伏赋予角色以力度和生命感，造出给人深刻印象的画面，让人很想继续看这漫画。



下唇贴上少许网点。做法是在贴上网点纸后，再削去多余的网点。其中一处留白，显示嘴唇的反光，营造立体感。



腿屈起来，令脚跟贴着臀部。大腿和小腿之间形成性感的肌肉曲线。以两点纸来表现，可显出女孩子腿部充满魅力的肉感。



在画手臂与身体、胸部的连接时，只描画了最低限度所需的线条。这是要充分地掌握了身体的构造，才可以画好的。

◆草野红壹档案◆

出生地：东京

◆工具◆

主线：人物：G笔尖

细线：圆笔尖

草图：尖铅笔0.5mm HB

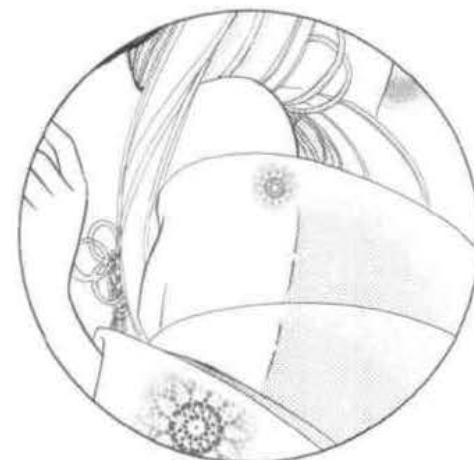


精灵的一刻

作画：樱真子



刚好触到眼线的刘海，给人高雅、安稳的印象。刘海是稀疏的，同时有柔和的曲线，动中有静。



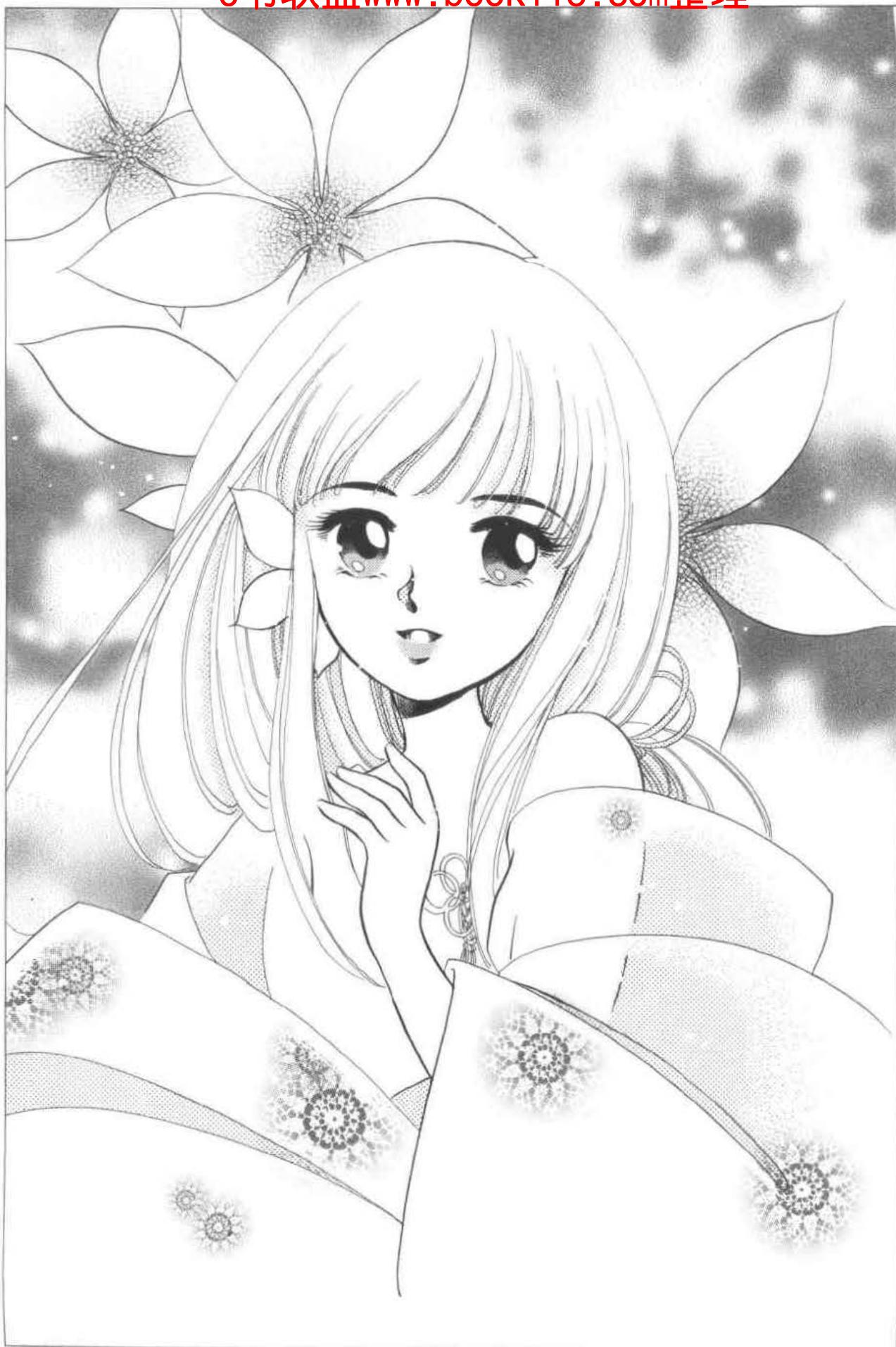
服装的轮廓和内侧的手腕线条离得较远，表现出衣服宽松的感觉。手臂贴上的少许网点，能够增加衣服的透明感，做法是先贴上网点纸，再刮除多余的网点。

角色、主题与网点的处理，营造出透明感和梦幻感

柔和的发丝营造出的安逸感，是圆笔尖画的细线和边缘凹凸不平的网点相辅相成的效果。网点纸整条贴上去，在不是靠着线的那一边，用刮除的方法造出模糊的效果，表现出头发的柔软。

作为主题的花朵，沿着画面的对角线斜地排放，与插在角色左耳部分的花朵平衡，营造出独特的、有透明感的空间。背景在加网点时，黑色部分和白色部分的分配很有效果，进一步提高了梦幻的气氛。

◆ 樱真子档案 ◆
出生地：千叶县
代表作：《小马的医生》
◆ 工具 ◆
主线、人物：圆笔尖 细线：圆笔尖 草图：尖粗笔0.5mm



女学生

作画：GANMMA SUZUKI



太阳几乎是从头顶照下来的。脸上的阴影，是自己头部的影子。侧面的阴影是头发的影子



鲜明的线条，描出了少女健康的脚线。白色的部分表现了太阳的光晕。裙子的皱纹没有擦出，而是贴网点纸，再削出曲线来表现。

经过计算的画面，反差提高了角色的立体感

为了营造角色的魅力和立体感，构图和网点处理都经过了精心的计算。很单纯地，角色用黑调，背影用灰调，这样子人物就从背景中凸显出来了。角色上的阴影和光的表现，是把太阳的位置设定在角色的头顶附近。

通常，光线在这角度射来，脚上应该有多些阴影。但是为了和后面的楼梯产生反差以突出腿部的白皙，所以腿上的阴影被减到最低。石梯和书包上重叠贴上了砂和网两种网点纸，表现出平坦、立体感和重量感。

作者的处理手法，是以人物与背景色调(明、暗)反差的计算为基础，效果是可以使角色的魅力更上一层楼，营造出予人深刻印象的画面。

◆GANMMA SUZUKI档案◆

出生地：宫城县

代表作：《THE TIME TROUBLE MAKER》
《PRIVATE LESSON》

◆工具◆

主线：人物：硬笔尖、钝了的圆笔尖
烟线：铺笔尖、新的圆笔尖

草图：附有橡皮擦的粗笔H



[General Information]

书名 = 美少女的画法

作者 =

页数 = 125

S S 号 = 11205715

出版日期 =